1996年6月1日発行(毎月1回1日発行)第15巻第6号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる!動かせる!家族全員で楽しめる! コンピュータの新しい活用法を満載!!

JUN 1996

6

BASIC Magazine

定価 500Yen



ジェット式?昇華型?価格?解像度?色彩?印字速度?

買って後悔しないための フルカラー・プリンタ 賢い選びかた

フルカラー写真入りオリジナル・シール作成に挑戦ほか



インターネット
ホームページの作りかた教えます Part3 ~グラフィック編

人気連載　プログラム言語講座
●F-BASIC for Windows●Visual Basic●Delphi●めじろ●Klik & Play
●PC-FXGAゲームアクセラレータ

ベーマガ電脳市場
コンピュータ・ショップ 今月のおすすめ商品はこれだ!
28,000円のPC-98から本格的インターネット・ホームページ作成セットまで

ナムコクラシックコレクションVol.2 徹底解析
三つのアレンジモードの情報満載!
マイクロソフトからナムコのアーケード・ゲーム集がWindows版で!!

NINTENDO64 6月23日に発売決定
N64新聞
ハード構成+同時発売ソフト3本徹底分析



パソコン・ゲームの歴史を編纂する!!
パソコン・ゲームに思いを馳せて

新連載
1980年代初頭～PC-8001版「スタートレック」に魅せられて



だれでも打ち込める25本のプログラムを掲載!!

綴じ込み付録 SUPER SOFT Hot Information
全218本の新作ソフトと売れ筋情報を満載!!
パソコン全機種, ゲーム機全機種, アーケード・ゲーム, ゲーム・ミュージック&ビデオ


マルチメディアのNEC
俺ゲー。
PC-FXGA
なあ。ちょっとやってみてくれよ、
俺のゲーム。超大作。ホントだって。

マイコン BASIC Magazine

6



CONTENTS

第15巻 第6号 1996年5月25日印刷
1996年6月1日発行
定価500円(本体485円)
電波新聞社 1996 Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141
電話 東京(03)3445-6111(大代表)
振替(東京)5-51961
印刷：奥村印刷㈱ 製本：㈱堅省堂



広告さくいん

OKI

ゴンのカラープリンタ。



©田中政志／週刊モーニング

Windows® 95対応

Plug&Play対応



きれいが楽しいリアルカラープリンタ

Picnica

ピクニカ MICROLINE JET300

Windows® 95/3.1日本語版対応

標準価格：49,800円（インクカートリッジ付き/税別）

- カラーとブラックのツインヘッド方式で影もくっきり。
- 3モードハーフトーンがイラストや写真を美しく再現します。
- クイックコーディネート機能で誰でも簡単カラープリント。

プリンタ生活向上宣言'96

■MICROLINEの資料をご請求いただいた方に、プリンタをより快適に使いこなす知識を満載した小冊子をもれなく差し上げます。ご覧の雑誌の資料請求ハガキでお申し込みください。

プリンタ生活をサポートする小冊子プレゼント

ゴンのページプリンタもよろしく。

Windows® 95対応

ワンランク上をゆくコンパクトA4ページプリンタ

MICROLINE400CL



標準価格：98,000円（トナー・ドラムカートリッジ付き/税別）

※本製品はPlug & Playには、対応しておりません。

Windows® 95対応

DTPに役立つPostScript™レベル2プリンタ

MICROLINE400PSII



標準価格：138,000円（トナー・ドラムカートリッジ付き/税別）

※本製品はPlug & Playには、対応しておりません。

Adobe PostScript

※Adobe、PostScript、PostScriptロゴは、アドビシステム社及びその子会社の各国での商標または登録商標です。
※Windows®は米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。
※Macintoshは米国Apple Computer社の登録商標です。
※その他、記載の製品名、会社名は一般に各社の商標または、登録商標です。

沖データファクシミリ情報サービス

❶ *FAXから電話して下さい。 03-5445-6171 音声ガイダンスが聞こえます。	❷ 資料番号を押して下さい。 ●メニュー 999 ●ML400シリーズ 401 ●MLJ300シリーズ 301	❸ スタートボタンを押して下さい。

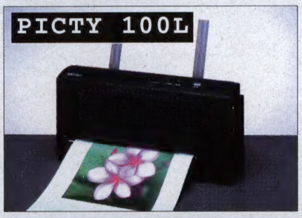
*プッシュ回線に接続されているか、トーン信号を送信するFAXに限ります。

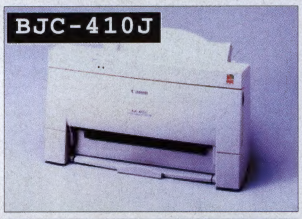
株式会社 沖データ

国内営業第1部／〒108 東京都港区芝浦4丁目11番22号 ☎東京(03)5445-6110(代表)
関　西　支　店／〒541 大阪市中央区今橋4丁目2番1号(大阪富士ビル) ☎大阪(06)229-3013(代表)

特集
買って後悔しないための
フルカラー・プリンタ賢い選びかた

















パソコンを使っていると，やっぱりほしくなるのがプリンタです。選ぶとしたら，文書も写真も印刷できるカラー・プリンタが一番！

今回は，価格も下がり手軽になってきたカラー・プリンタの大特集。オリジナル・シール作りや，ベーマガ編集部オススメのカラー・プリンタ紹介，プロ・アドバイザーが教える購入時のポイントなど，徹底的にカラー・プリンタの魅力にせまります。

オリジナル・シール作りに挑戦！

あのシール作成が自宅でできる！

最近，ゲーム・センターやアクセサリー・ショップの店先に『プリントクラブ』などのシール作成機に行列ができているのをよく見かけます。

証明写真を撮るような要領で，手軽に自分の顔が写っているシールを作ることができるのが大ヒットの秘密でしょう。

カラー・プリンタがあれば，パソコンでもオリジナルのシールが作れるのではないかと思い，編集部で話しあってみました。

プリンタ用紙には，ハガキや封筒，ファイル・ケースなどに貼り付けるラベル印刷用の用紙が販売されています。これは，裏面がシールになっていて，あて名や題目などを印刷して使うものです。これをうまく使えば，オリジナル・シールを作れそうです。

ここでは，編集部が試行錯誤の末，見つけだしたオリジナル・シール作成法を紹介したいと思います。

シール作りに必要なものは？

さて，シール作りにあたって，次のようなものを用意しました。

●カラー・プリンタ

シールは，印刷しなくては意味がありません。今回は，エプソンのカラー・プリンタ『MJ-800C』を用意しました。

●デジタル・カメラ（またはスキャナ）

プリントクラブなどと同じようなシールを作るには，まず顔写真を撮影しなくてはいけません。

アナログのカメラで撮影してスキャナで取り込んでもいいのですが，現像などが少しめんどうですね。

今回は，MJ-800Cで印刷するので，同じエプソンから発売されているデジタル・カメラ『CP-100』を使って撮影することにします（**写真1**）。

CP-100ならケーブルで接続するだけで，撮影した写真を画像ファイルとしてパソコンで使用できるので，手軽にシール作りができそうです。

●ラベル印刷用プリンタ用紙

ハガキのあて名などを印刷するラベル印刷用プリンタ用紙（以降，ラベル用紙と略）。1,000円程度で入手できます。

●グラフィック・ソフト

グラフィック・ソフトは，画像をラベルの大きさにあわせられるように，センチ・メートル（cm）やミリ・メートル（mm）単位で画像サイズを変えられるものが便利です。

今回は画像の合成を行なうので，アドビシステムズの『Adobe Photoshop3.0J』を使用します。

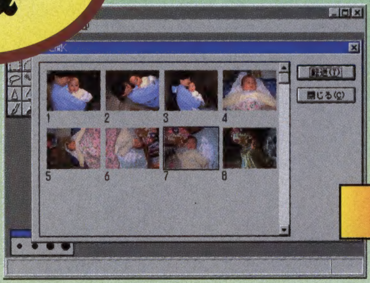
ちなみに，CP-100に付属している『Photo Enhancer』でも同様の加工が可能です。

●ワープロ・ソフト

印刷時に使用します。グラフィック・ソフトでも印刷はできますが，『Microsoft Word for Windows95』のラベル作成機能なら，より簡単にラベル用紙への印刷が可能です。

オリジナル・シール作りに挑戦！

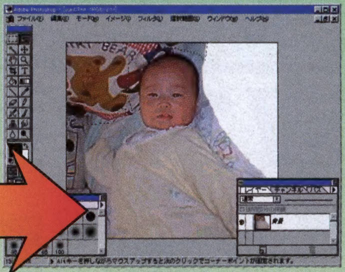
グラフィック作成



《写真1》CP-100で顔写真を撮影する。何枚か撮っておいて写りのいいものを使おう



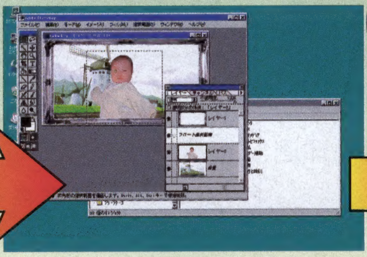
《写真2》用意した素材は，顔写真の他に背景とフレームの計3点



《写真3》Photoshopの投げ縄ツールを使って，必要ない部分を消していく。仕上がりを考えてていねいに行なう

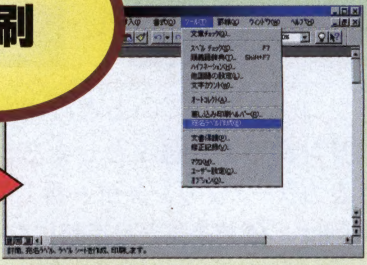


《写真4》素材の大きさをそろえる。フレームの画像をラベル1枚の大きさにし，それを基準にしてサイズを変更する

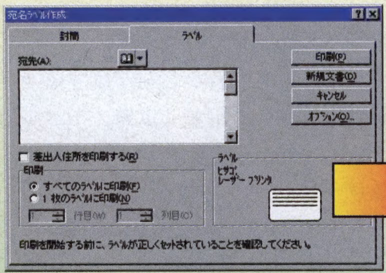


《写真5》素材を合成するには，Photoshopのレイヤー機能が便利。完成したらいよいよ印刷だ！

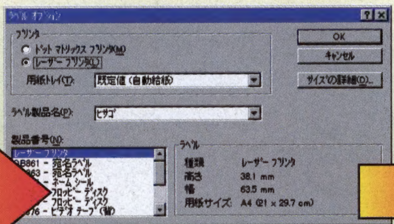
印刷



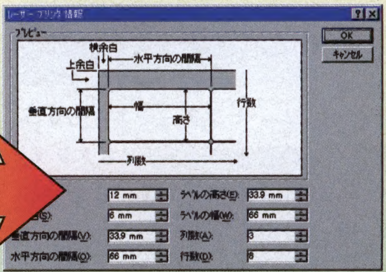
《写真6》今回は，Microsoft Word for Windows95のラベル作成機能を使う。[ツール]ー[宛名ラベル作成]をクリック



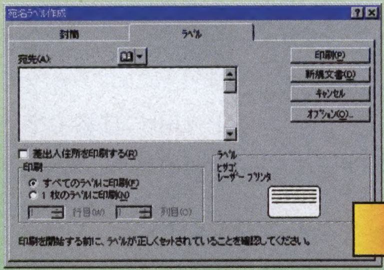
《写真7》[ラベル]のインデックスを手前に表示させ，[オプション]を選択する



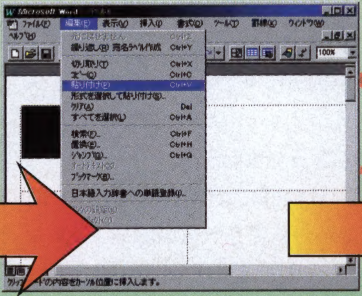
《写真8》印刷したいラベル用紙のサイズを選ぶ。リストになければ，[サイズの詳細]をクリックする



《写真9》ラベル用紙のサイズや余白の寸法を入力していく。[OK]を押すと設定が保存される



《写真10》宛名ラベル作成の最初の画面にもどり，[新規作成]をクリック



《写真11》ラベル用紙を見立てたフォーマットが表示される。ここに画像を貼り付ける



《写真12》印刷して作業は完了！なかなかのできばえだ

まずは，画像を作る

それでは，実際に行なう作業を見ていくことにしましょう。全体の流れは，写真を見ていくとわかると思います。

まず，デジタル・カメラで顔写真を撮影し，パソコンに取り込みます(**写真1**)。今回はちょっと変わったシールを作りたいので，他にも素材を用意して合成することにします。

素材は，日本ファルコムから発売中のWindows用素材集『英雄伝説マテリアルコレクション』(価格5,800円)の中から，背景とフレームの画像を使用します(**写真2**)。

画像を合成するために，素材(顔写真とフレーム)の必要のない部分を切り取ります。多少めんどうですが，細かい部分までていねいに仕上げましょう(**写真3**)。あとは，それぞれの素材の大きさをそろえ，合成すれば完成です(**写真4,5**)。

印刷はワープロ・ソフトで行なう

さて，できあがった画像を印刷しましょう。グラフィック・ソフトを使って印刷してもいいのですが，ラベル用紙は細かい位置の調整が意外とたいへんです。

そこで，編集部はワープロ・ソフトの宛名ラベル作成機能に目を付けました。『Microsoft Word for Windows95 (以降，Word95と略)』には，ラベル作成機能が搭載されており，画面上でラベルの大きさを確認しながら印刷できます。通常は住所などを印刷するための機能ですが，ここに先ほど作成した画像を貼り付けてみることにしました。

写真6〜10の操作を行ない，ラベル用紙の画面を表示させます。画像の貼り付けには，コピー&ペーストを使用します。

今回の場合，Photoshop上で，作成した画像を範囲選択し，[編集]−[コピー](または，[カット])をクリックします。そのまま，Word95で画像を貼り付けたい部分にカーソルを移動し，[編集]−[コピー]すれば完了です(**写真11**)。

せっかくなので，ラベル用紙全体に画像を何枚も貼り付けて印刷します。**写真12**が完成したシールです。なかなかのできばえではないでしょうか！

この他にも，カラー・プリンタにはたくさんの利用法があるはず。みなさんもカラー・プリンタを活用して，いろいろなアイデアをプリント・アウトしてみてくださいね。

あると便利な素材集

シール作りだけでなく，いろいろな用途に使える便利な素材集。今回はちょっとおもしろい素材集を紹介しましょう。

英雄伝説マテリアルコレクション

価格5,800円
■問い合わせ先
日本ファルコム
☎0425-27-6501

おなじみ日本ファルコムの英雄伝説の素材集。記事中で使用したような基本的な素材から，英雄伝説シリーズのイメージ・イラスト，WAVEデータ，オリジナル・アイコンやスクリーン・セーバーなど，充実した内容です。

しかも，まもなく発売される最新作『英雄伝説Ⅴ〜朱紅い雫』のデモ版(PC-98版)も収録されており，英伝ファンにこたえられません。



素材集としてだけでなく，ゲーム作成の資料としても利用価値は高い

キミの好みの色はどれ？
人気プリンタ性能チェック！

最近はカラー・プリンタがたくさん登場していますが，プリンタを選ぶ一番の決め手になるのはやはり印刷結果。文書はもちろんのこと，画像をカラー印刷した際，どこまでキレイに表現できるかがポイントです。

ここでは，カラー・プリンタの製品紹介とともに，各製品の印刷サンプルを掲載してみました。どの製品も，ベーマガ編集部が自信を持ってオススメするものばかり。みなさんにピッタリの1台がきっと見つかるはずです。

写真と文書を印刷してみる

各メーカーのプリンタを紹介するまえに，印刷するサンプルを決めておきましょう。

印刷サンプルは，文書と写真の二つを用意しました。文書は，マイクロソフトの『Word95』で作成した文書に，『Excel 95』のグラフを貼り付けたA4サイズのものです（**写真1**）。今回はカラー・プリンタでの印刷なので，グラフに色を着けてみました。

文章は，明朝体とゴシック体で書いたものを，文字の大きさを変えていくつか用意しました。これで文字のフォントや大きさによる印刷結果のちがいをくらべることができます。

画像サンプルは，243×370ドットのフルカラー（1,677万色）の写真を『Adobe Photoshop』を使用して印刷します（**写真2**）。画像も文書同様，A4の用紙を使用しました。カラフルなビリヤードの球の画像なので，色の再現性だけでなく，光の反射やツヤなどを見くらべてみてください。

プリンタの印刷設定を決めよう

次に，各プリンタの印刷設定を決めておきましょう。

印刷には，Pentium-133MHz，16Mバイトのメモリを搭載したDOS/Vパソコンを使用します。プリンタドライバは，すべてWindows95に対応したバージョンのものを使用しました。

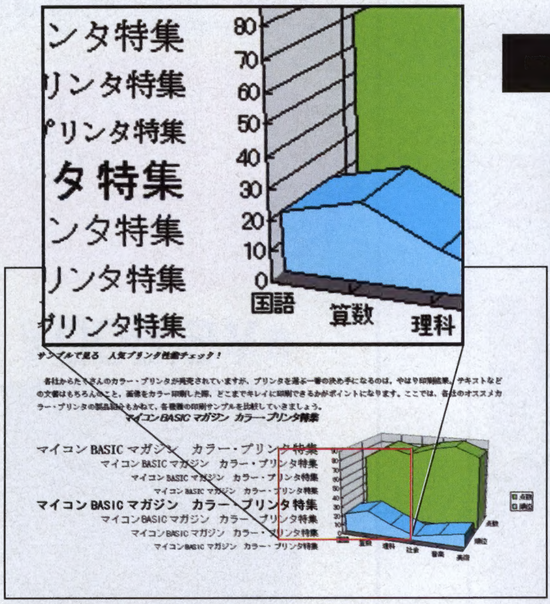
印刷設定では，文書，画像とも各プリンタの最高解像度に設定します。より美しく印刷されるよう，用紙はそれぞれメーカー側で指定しているプリンタ専用紙を用いました。

その他の設定は，プリンタの取扱説明書で文書，画像を印刷する場合に推奨しているものにあわせます。なお，コンストラスト，明るさなどの調整は行なっていません（**写真3**）。

各製品の印刷結果は，すべて実物大です。また，印字結果の下には，それぞれのサンプルを印刷するまでの所要時間を掲載しています。プリンタによって設定がちがうので印刷時間だけでプリンタを選ぶことはできませんが，プリンタ選びの一要素として参考にしてください。

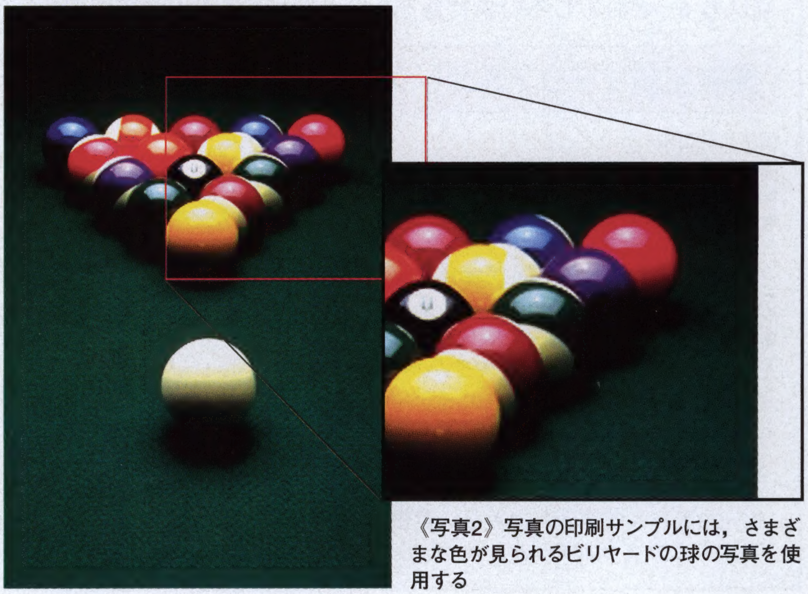


《写真3》どちらの印刷サンプルにも，一番キレイに印刷できる設定を選んだ



《写真1》文書の印刷サンプル。文字の輪郭に注目してみよう

印刷サンプル



《写真2》写真の印刷サンプルには，さまざまな色が見られるビリヤードの球の写真を使用する

エプソン

■問い合わせ先
エプソンインフォメーションセンター
☎0424-99-7133

手軽さが魅力の定番プリンタ

MJ-500C

価格49,800円

『MJ-800C』とともに昨年登場したエプソンのカラリオ・プリンタ『MJ-500C』は，実売価格も下がっておりお買い得なプリンタです。エプソン独自の技術により，疑似的に720dpiの解像度での印刷を実現しています。

モノクロ，カラー印刷を切り換える際はインク・カートリッジを交換する必要があるので，普段はモノクロ印刷に使い時々カラー印刷をするといった使いかたが向いているでしょう。

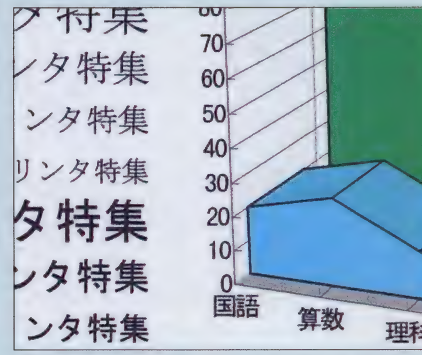
印刷設定がシンプルなので，プリンタ初心者でも大丈夫。さらにCD-ROMマニュアル『彩ちゃんのMJカラー応援団』を使うことで，プリンタの接続から使いかたまでを楽しく覚えることができます。

Windows95対応のドライバ・ソフト(以降ドライバと略)では，印刷にかかった時間やプリンタのインク残量などを表示するなど，パソコンのまえから離れずにプリンタの状態をチェックできるようになっています。

なお，カラリオ・プリンタは，もうすぐ新製品が登場するそうです。そちらにも注目してくださいね。



《画像印刷時間　5分00秒》セミ720dpiのおかげで，意外とキレイな印刷結果。黒インクを使っていないせいか，バックの黒い部分が深緑のような色あいになっている



《文書印刷時間　10分00秒》グラフに色がついているのでカラーインクで印刷。黒インクが使えないため，文字の黒がややぼやけているのが残念

■MJ-500C主な仕様

製品名	MJ-500C
印刷方式	インクジェット方式
dpi	セミ720dpi・360dpi
印字ヘッド	モノクロ64ノズル カラー20ノズル×3
インターフェース	パラレル
バッファサイズ	15kバイト
印刷用紙サイズ	官製／往復ハガキ，B5，A4
寸法	横396mm×奥行221mm×高さ182mm

720dpiの本格派カラリオ・プリンタ

MJ-800C

価格79,800円

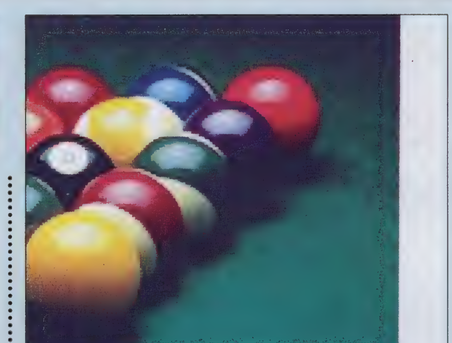
『MJ-500C』とならぶエプソンの主力プリンタです。720dpiの解像度を実現し，キメ細かな印刷が可能になっています。

昨年登場したプリンタですが，現在でも現役で活躍できる本格的なモデル。他の同クラスの製品よりも実売価格がかなり安くなっているのが魅力です。もちろん，Windows95対応のドライバも付属しています。

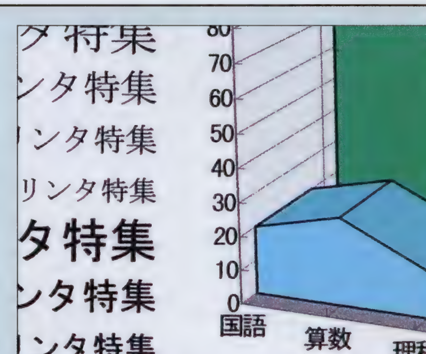
黒インクとカラーインクを同時にセットできるので，カラー印刷をするときでも黒インクが使用可能。絵ハガキやメッセージ・カードなど，文字と画像が一緒になっているものをカラー印刷するときに威力を発揮します。

印刷設定の項目は，MJ-500Cと同じシンプル設定。高解像度でキレイな印刷が手軽にできるのは，プリンタ初心者には嬉しい限りです。

プリンタ前面にはスイッチ・パネルがあり，これによりインクセーブ印刷の設定や，インクヘッドのクリーニングなどを行なうことができます。もちろん，パソコン側からこれらの設定を変更することも可能です。



《画像印刷時間　5分10秒》さすが720dpiと，うならせるほどの高画質。
黒インクが使えるとここまで画像が引き締まるというい見本



《文書印刷時間　8分28秒》黒インクのおかげで文字がとてもキレイ。グラフの色も均一に印刷されている。ていねいに塗ったという感じがする

■MJ-800C主な仕様

製品名	MJ-800C
印刷方式	インクジェット方式
dpi	720dpi・360dpi
印字ヘッド	モノクロ64ノズル カラー20ノズル×3色
インターフェース	パラレル
バッファサイズ	約56kバイト
印刷用紙	官製／往復ハガキ，B5，A4
寸法	横433㎜×奥行248㎜×高さ198㎜

NEC

■問い合わせ先
NECパソコンインフォメーションセンター
☎03-3452-8000

携帯にも便利なコンパクト・モデル

PICTY100L

価格39,800円

NECから登場の低価格カラー・プリンタ。カラーインクと黒インクを交換して印刷するタイプです。

本体はコンパクトですっきりとしたデザイン。バッテリで稼働させることも可能なので携帯もでき，設置にも場所を取りません。

脱着可能なシートフィーダが付属しており，普通紙で最高30枚が給紙可能。必要に応じて取り付けて使うことができます。

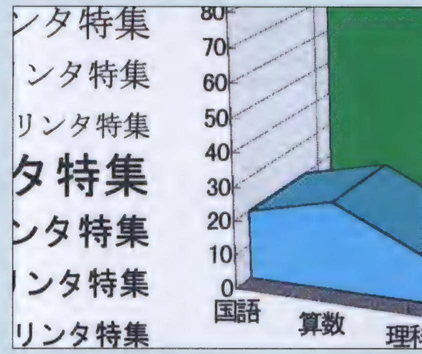
また，オプションの赤外線通信アダプタを装着すれば，ケーブルがなくても印刷データを転送できます。

最近のノートパソコンには，ほとんどの機種に赤外線通信インターフェースが搭載されているので，ノートパソコンとの組み合わせに最適なプリンタといえるでしょう。

印刷設定の項目はわかりすくシンプルですが，さらに『カラースマート機能』を使うことで，めんどうな設定をプリンタ側が自動的に決定してくれる親切設計。設定にはまったくさわることなく印刷することも可能です。



《画像印刷時間　3分48秒》300×300dpiの解像度でも画像は十分再現されている。全体が淡い色調になっているのは，黒インクが使えないためしかたのないところ



《文書印刷時間　7分20秒》文字の黒が“絵の具を混ぜて作った黒”という印象を受ける

■PICTY100L主な仕様

製品名	PICTY100L
印刷方式	インクジェット方式
dpi	モノクロ600×300ドット カラー300×300ドット
印字ヘッド	モノクロ50ノズル カラー16ノズル×3
インターフェース	セントロニクス
バッファサイズ	16kバイト
印刷用紙	ハガキ，A4，B5
寸法	横310×奥行96mm×高さ149mm

シンプルなボディに使いやすさを凝縮！

PICTY180

価格 64,800円

NECの主力ともいえるインクジェット・プリンタです。カラーインクと黒インクを同時にセットできるため，インク交換をせずにカラー，モノクロ印刷を自由に行なうことができます。

やや大きめの本体ですが，給紙口と排紙口が本体と一体化しているため，実際に使ってみると余分なスペースを取ってしまうといったことがありません。

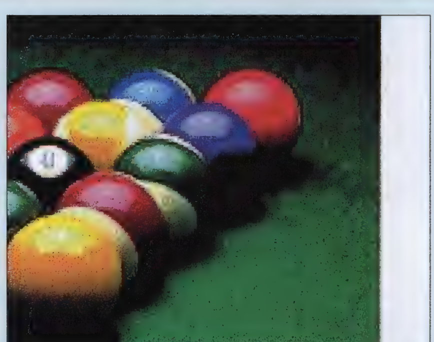
給紙口の上に排紙口があるデザインは一見独特ですが，とても機能的で使いやすい設計です。

本体は，電源ボタンとトラブルが起きた際に使用する解除ボタンがあるだけの構成。

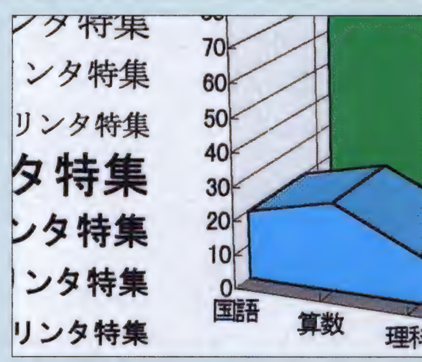
インク・カートリッジ交換も，本体カバーを開けるだけでインクが自動的に移動するなど，全体的に使いやすさに重点を置いた設計になっています。機械いじりが苦手という人は，『PICTY180』を選ぶといいでしょう。

印刷設定では，PICTY100Lと同じく『カラースマート機能』を装備。印刷も簡単に行なうことができます。

プリンタの基本ともいえるモデルですが，その分使いやすさが印象的でした。



《画像印刷時間　6分03秒》全体的に色が強く再現された印刷結果。黒インクを使っているため，画像が引きしまって見える



《文書印刷時間　11分24秒》文書では，画数の多い文字で若干のインクのにじみが見られる

■PICTY180主な仕様

製品名	PICTY180
印刷方式	インクジェット方式
dpi	モノクロ600×600ドット カラー600×300ドット
印字ヘッド	黒インク装着時48ノズル カラーインク装着時16ノズル×3色
インターフェース	セントロニクス
バッファサイズ	32kバイト
印刷用紙	官製ハガキ，A4，B5，A5
寸法	横436mm×奥行405mm×高さ199mm

キヤノン

■問い合わせ先
BJコールセンター
☎03-3455-9544

大量のモノクロ印刷にも対応！

BJC-410J

価格59,800円

この春登場したキヤノンの新製品です。最高で720×360dpiの解像度を実現し，キメ細かい印刷が可能になっています。本体が小さく，給紙口が上を向いているので，せまい場所でも設置することができます。

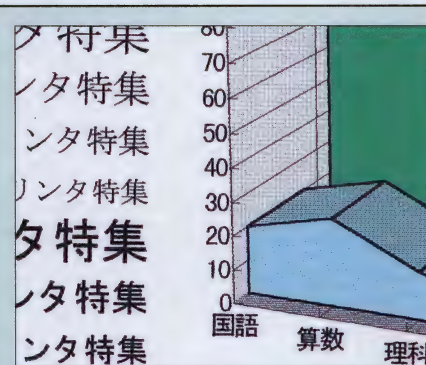
黒とカラーが一体になったインク・カートリッジをセットできるうえ，大容量の黒インク・カートリッジも使用可能。カラー印刷に主に使いながらも，大量のモノクロ文書の印刷にも対応できるので，ビジネスも趣味も両立したいユーザーには，使い勝手のいいプリンタといえるでしょう。

印刷設定では，各インクの出力具合をコントロール可能。赤を強調したり，青の発色をおさえたりといった印刷ができます。色の加減によって画像から受けるイメージは大きく異なるので，いろいろと試してみるとおもしろいでしょう。

今回はコート紙を使用したため，360×360dpiで印刷しましたが，写真フィルム印刷専用紙の光沢フィルムを使用すれば，720×360dpi高解像度印刷がほぼ同じ速度で可能です。



《画像印刷時間　3分10秒》他機種にくらべなかなか早い印刷時間。360×360dpiの解像度とはいえ，球の光沢やグラデーションもキレイに再現されている



《文書印刷時間　1分30秒》印刷時間はダントツの速さ。印刷結果もにじみがなくキレイ

■BJC-410J主な仕様

製品名	BJC-410J
印刷方式	バブルジェット方式
dpi	最高720×360dpi
印字ヘッド	黒インクのみ装着時128ノズル カラー／黒インク装着時 モノクロ64ノズル， カラー各24ノズル×3色
インターフェース	双方向パラレル
バッファサイズ	約25kバイト（受信）
印刷用紙	官製ハガキ，A5，B5，A4， レター，リーガル，洋型封筒
寸法	横365㎜×奥行206㎜×高さ186㎜

色ごとにインクが交換可能で経済的

BJC-610JW

価格69,800円

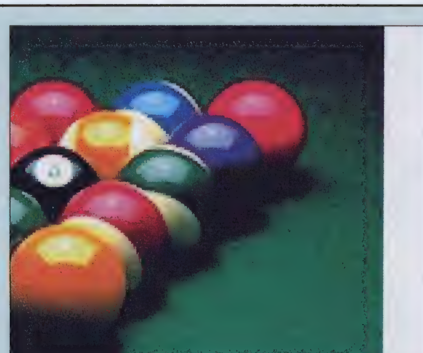
『BJC-410J』とともに，キヤノンの主力製品となっているプリンタです。インク吐出ノズルの極細化と，インクヘッドの制御，紙送りの移動を緻密にコントロールすることで，720×720dpiという今回紹介しているインクジェット・プリンタの中では最高の解像度を実現。

720dpiでの印刷は，専用紙はもちろん，コピーに使われるような普通紙でも可能になっています。これで，緻密なカラー印刷がいっそう身近なものになりました。

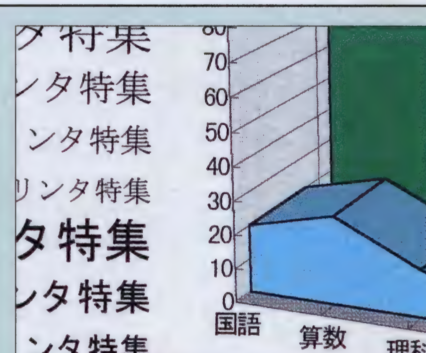
インクは黒をはじめ，カラー印刷に必要なC（シアン／青），M（マゼンタ／赤），Y（イエロー／黄）のインクがそれぞれ独立しており，すべてを同時にセットできます。これにより，一色だけインクが切れても，切れた色のインクだけを交換すれば済むようになりました。

インクジェットプリンタの多くは，カラーは3色一体型のカートリッジを使っているので，これは大変経済的です。

高い解像度と経済的なインク交換方式。まさに，カラー印刷をするためのプリンタといった感じです。



《画像印刷時間　6分20秒》解像度が高いだけあって，あまりインクのドットを感じさせないキレイな仕上がり。多少赤が強くでているのが気になる



《文書印刷時間　3分30秒》さすがは，720dpi。文字の輪郭がハッキリしており，にじみも少ない。

■BJC-610J主な仕様

製品名	BJC-610JW
印刷方式	バブルジェット方式
dpi	最高720×720dpi
印字ヘッド	64ノズル×1列×4色
インターフェース	双方向パラレル
バッファサイズ	約60kバイト（受信）
印刷用紙	官製ハガキ，B5，A4， レター，リーガル
寸法	横410㎜×奥行253㎜× 高さ184㎜

沖データ

■問い合わせ先
国内営業第一部 ☎03-5445-6110

すべての設定がパソコンから可能！

MICROLINEJET300

価格49,800円

スムージング機能により600×300dpiを実現した，黒インク，カラーインクを同時にセットできるインクジェット方式のカラー・プリンタです。

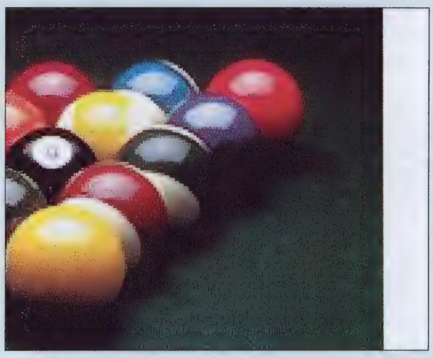
本体上部のシートフィーダは，ハガキなどの手差し印刷でも使うことができます。プリンタ本体に付いているボタンは電源スイッチだけ。

機能や設定変更などはすべてパソコン上で行なう『ホスト・ベースト設計』となっています。

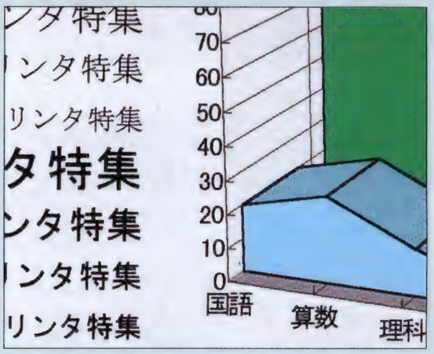
設定画面では，インクヘッドのクリーニングや印字ズレの調整，テスト印刷など，メンテンスのための項目も用意されています。

印刷設定には各カラーの出力調整の他，明るさ，コンストラストはもちろん，色の彩度（色を鮮やかにするか，くすんだ感じにするか）など，色の再現にかなりこだわった設定項目が用意されています。

普通に使用する際にはこれらの調整はあまり必要ないのですが，画像のデジタル加工を趣味にしている人や，イラスト，CGを描いている人にとっては，かなり使える機能といえるでしょう。



《画像印刷時間　2分40秒》印刷速度が速いわりに，球の色や光沢がうまく再現されている



《文書印刷時間　3分55秒》多少にじみがあるものの，文字の黒はとてもキレイ。色はかなり均一に塗られている

■MICROLINEJET300主な仕様

製品名	MICROLINEJET300
印刷方式	インクジェット方式
dpi	600×300 dpi （スムージング機能，文字のみ有効）
印字ヘッド	モノクロ56ノズル カラー48ノズル
インターフェース	双方向パラレル（IEEEstd準拠）
印刷用紙	官製ハガキ（手差し），A5，B5，A4
寸法	横436㎜×奥行591㎜×高さ343㎜

アルプス電気

■問い合わせ先
カスタマーサポートセンター ☎045-544-8240

カラーも映える新型プリンタ

MD-2000J

価格79,800円

印刷方式にアルプス電気が独自に開発した『マイクロドライプロセス』を採用した新しいタイプのプリンタです。専用のインク・カセットを使い，リボン状のインクを転写して印刷します。

モノクロで1200×600dpi，カラーでも600×600dpiという高い解像度を実現。

さらに，カラー印刷の基本色と黒インクだけでなく，メタリック・ブルーやメタリック・レッドといった特殊なカラーのインクリボンも用意されています。これらを使えば，彩色豊かなイラストやCGが印刷が可能です。

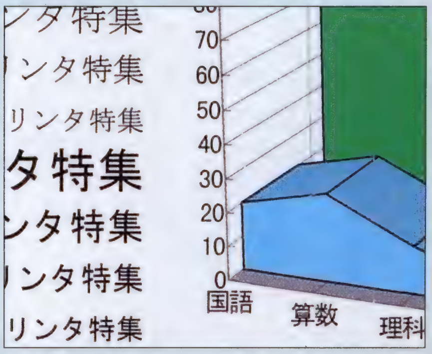
付属品として，いろんな場面で使えるたくさんのかわいいイラストや，カードやラベルシールが簡単に作れるフォーマットを集めたCD-ROM『プリントスタジオ』が付属しています。

アイロン・プリント・シートに印刷できるインクも用意されているので，イラスト集を使ってオリジナルTシャツを作るのも楽しいですね。

幅広い用途に対応し，楽しく使えるだけでなく，色の再現性も豊かなプリンタです。



《画像印刷時間　4分04秒》やや印刷の線が見えるものの，非常にキレイに印刷されている。色が濃く，元の画像に一番近い感じ



《文書印刷時間　4分37秒》解像度が一番高いこともあってか，文字はガタツキがまったく見られない

■MD-2000J主な仕様

製品名	MD-2000J
印刷方式	マイクロドライプロセス
dpi	モノクロ1200×600dpi カラー600×600dpi
印字ヘッド	240ドットマルチライン
インターフェース	パラレル
バッファサイズ	32kバイト
印刷用紙	官製／往復ハガキ，A5，B5，A4
寸法	横425㎜×奥行220㎜×高さ185㎜

知っているとイザというときあわてない
プリンタ・トラブル相談室

出力機器として便利なプリンタですが，印刷設定をきちんと理解しておかないと，用紙やインクをムダに使ってしまいます。

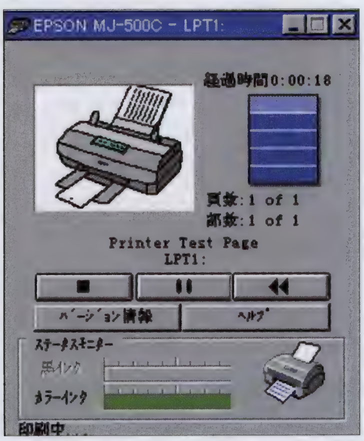
また，スプールといった印刷時の特性を知っていないと，プリンタやパソコンが動作していないと思ってしまうかもしれません。

ここでは，プリンタを使う際のちょっとした注意点を紹介しましょう。

印刷設定を切り換えてインクを節約

高解像度の印刷は，キレイに印刷できる反面，印刷スピードが遅いだけでなく，たくさんのインクを消費します。いつも高解像度の印刷をしていると，いつインクがなくなるか心配ですよね。

インクジェット・プリンタの中には，Windows95対応のドライバによって，インク残量を画面に表示してくれる機種もあります。これにより，視覚的にインク残量を確認することができます(**写真1**)。



《写真1》『MJ-500C』の印刷時に表示されるダイアログボックス。印刷時間の他，下にインク残量を表わす目盛りがある

インクジェット・プリンタでは印刷の解像度を変更することで，印刷速度や消費するインクの量を調節することができます。

キヤノンのプリンタでは，印刷設定を“標準”から“低解像度モード”に変更することで，高速印刷とインクの節約を可能にしています(**写真2**)。このモードで印刷すると，色が薄くなるものの，インクの消費を標準よりもおさえることができます(**写真3,4**)。

色が薄くなるだけなので，試し印刷にはインクを余分に使わない設定にしておくといいでしょう。文書などはすぐにほしい場合が多いので，印刷が早くすむのも嬉しいですね。

その他のプリンタにも，インクを節約する印刷設定が用意されているので，インクを節約したい人はこのような機能をうまく利用しましょう。

エラーだと思うまえに

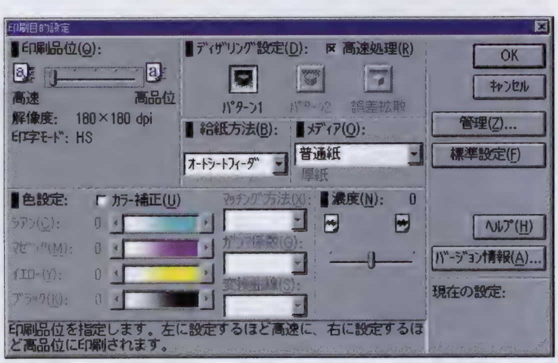
印刷をしようとして，アプリケーションの『印刷開始』ボタンをクリックしてもプリンタが動かない。どうしたのかとしばらく様子を見ていたら，ようやくプリンタが動きだした。

プリンタを使っているとこうしたことがよく起こります。これは，プリンタへ渡すデータを一度ハードディスクなどに書き込み，その書き込まれたデータをプリンタが読みとって印刷処理をしているからです。

データが書き込まれてプリンタがそのデータの印刷を開始するまで，一瞬の間が空きます。特にサイズの大きい画像データを印刷する場合や，処理速度の遅いCPUの場合，書き込みに時間がかかるため，エラーを起こしているのではないかと思ってしまいます。

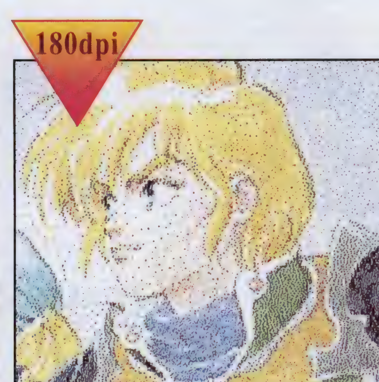
このような作業は『スプール』といいます。これにより，プリンタではあるデータの印刷をしながら，パソコンでは別の作業ができるようになります。

動いていないように見えても，パソコンとプリンタは処理をしています。エラーだと思ってむやみにリセットしないで，印刷をスタートしたときはしばらく様子を見るようにしましょう。



《写真2》『BJC-410J』の印刷設定画面。左上の印刷品位を“HSモード”にすることで，高速かつインクが節約できる印字が可能になる





《写真3,4》日本ファルコムから発売されている『英雄伝説マテリアルコレクション』から，イメージイラストを360×360dpi(左)と180×180dpi(右)で印刷してみた。解像度が低いと印刷結果は薄くなるが，インクの節約になる

パソコン用ディスプレイで ビデオやゲーム機の映像を見よう

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95　©SNK1995



XRGB-1は家庭用のビデオデッキやレーザーディスク・プレイヤーなどのNTSC標準信号、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム基板の映像を、パソコン用のディスプレイで表示するための変換装置です。



※写真は開発中のものです。デザインなど、予告なく変更する場合がありますので、ご了承ください。

XRGB-1
UP SCAN CONVERTER UNIT

標準価格 26,800円(税別)　好評発売中

■ **XRGB-1セット内容** XRGB-1本体、ACアダプター，15ピン・アナログRGBケーブル，IBM PC用RGB変換ケーブル（入力用），IBM PC用RGB変換ケーブル（出力用），オーディオ変換ケーブル，微調整ドライバーが同梱されています。

ビデオ・接続ケーブル，S端子ケーブルなどは、同梱されていません。

■入力端子と接続

XRGB-1にはビデオ端子，Sビデオ端子，21ピンRGBマルチ入力端子があります。これらの端子から入力された信号はパソコン用ディスプレイのRGB信号に変換されます。

また，パソコン入力用の15ピン・アナログRGB端子がありますので，パソコンと映像機器を切り替えて使うことが可能です。

（上記3入力端子のうち，２つ以上の入力がある場合，21ピンRGBマルチ端子・Sビデオ端子・ビデオ端子の優先順位となります。）

■対応ディスプレイ

水平同期周波数31kHz（640×480ドット）または，水平同期周波数15kHz（200ライン）の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイに対応しています。

★水平同期周波数31kHz(640×480ドット)の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイの例

VGAまたはPC-9821対応ディスプレイ	MITSUBISHI RD17G,MAG MX17S 飯山電機 MF-8617B,NANAO 54T NEC PC-KM152,153R,173 ICM LS-2617FN など
FM TOWNS用ディスプレイ	富士通 FMT-DP531,532,8711 など

SHARP製パソコンX68000用ディスプレイ（CZ-600D など）は水平同期周波数31KHzの画面モードでは使用できません。

★水平同期周波数15kHzの画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイの例。

メーカー	機種名
NEC	PC-KD861,871,1531V,862,862S,863S,863G PC-TD151,211,PC-TM151
SHARP	CZ-600D,601D,602D,603D,604D,605D,606D CZ-607D,612D,613D,614D,615D,860D,880D CU-15M1,14TV,14HD
FUJITSU	FMT-DP531,532,535,536,5351,5361,8311,8711

★以下のディスプレイは対応していません。
NEC　PC-KD854N,855,881,882
SHARP　CU-14GD,14FD,14KD,14MD,14PD
EPSON　CR-4500,4700,7600,7700
SONY製　Power WIDE（KV-32PW1,KV-28W1）で
使用されたいお客様は，ご購入前に弊社までお問い合わせください。

発売元：電波新聞社 販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　☎03-3445-8201(ダイヤルイン)

企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）☎06-203-2827

東京本社	03-3445-6111(大代表)	札幌支局	011-641-5591	関東総局	0273-26-3206	名古屋支局	052-261-4541	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361(大代表)	仙台支局	022-227-7211	松本支局	0263-36-2266	金沢支局	0762-63-8661	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411(大代表)	新潟支局	025-245-2526	静岡支局	054-289-0121	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	099-226-3630

XRGB-1 接続と対応機種



▲XRGB-1本体の入力端子に,ビデオデッキやゲーム機などを接続します。



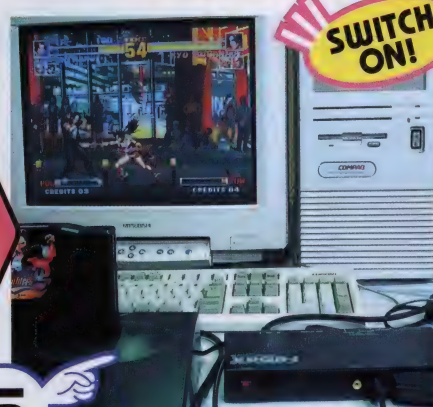
▲XRGB-1の「DISPLAY OUT」からパソコン用ディスプレイに接続します。



▲全ての接続が終わってから,ACアダプターを接続してください。



▲接続例。



▲XRGB-1の電源が入っている時は,ゲーム機やビデオなどの映像が表示されます。



▲XRGB-1の電源を切ると,パソコンの映像が表示されます(パソコン接続時)。

入力映像の比較例



家庭用テレビにビデオ入力で接続して表示。



XRGB-1を使用し,パソコン用ディスプレイに表示

■使用RGBディスプレイ:SONY GVM-1415

21ピンRGBマルチ入力端子に接続できる家庭用ゲーム機

メーカー	機種名	接続に必要なもの	
SNK	NEO･GEO	NEO･GEO用RGBケーブル	※1
セガ	メガドライブ メガドライブ2	XMD-2RGB/S, XMD-3RGB/Sと21ピンRGBマルチケーブル	※2
ソニー・コンピュータエンタテインメント	プレイステーション	プレイステーション用RGBケーブル	※3
任天堂	スーパーファミコン	スーパーファミコン用RGBケーブル	※4

※1 SNK社より発売中。型番FCG-9　価格2,200円(税別)
※2 電波新聞社より発売中。型番XMD-2RGB/S(メガドライブ用), XMD-3RGB/S(メガドライブ2用)価格それぞれ6,900円(税別)(注意)XMD-2RGB/Sは,生産中止の商品です。
※3 ソニー・コンピュータエンタテインメント社より発売中。型番SCPH-1050　価格2,500円(税別)
※4 任天堂社より発売中。型番SHVC-010　価格2,500円(税別)
※ゲーム機の対応は当社が独自に調査したものです。各メーカーへのお問い合わせはご遠慮ください。
※21ピン端子には家庭用ゲーム機の他,業務用のゲーム基板も接続できます。その際には21ピン・アナログRGB出力のあるコントロール・パネルが必要です。ただし基板の機種によってはうまく映らないものもあります。

接続可能なビデオ機器

VHSビデオデッキ, S-VHSビデオデッキ, 8ミリビデオデッキ, Hi8ビデオデッキ, レーザーディスク・プレイヤーなど。

※家庭用ゲーム機は,各ゲーム機に標準添付のAV出力ケーブルや,各社から発売されているSビデオケーブルなどで,接続できます。
※ディスプレイによって,ビデオテープの再生映像が映らないことがあります。

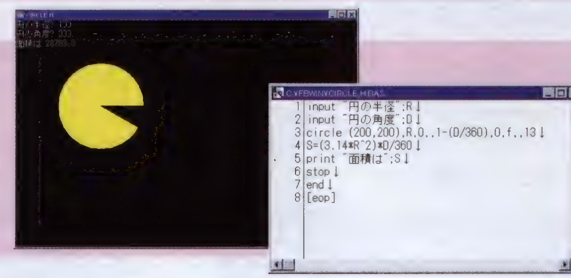
FUJITSU

Q1

N88-BASICのプログラムソースがWindowsで動くの？
はい,F-BASICなら動きます！

Q2「WindowsのDOS窓で動くということですか？」

いいえ、普通のウィンドウです。DOS時代の画面が一つのウィンドウ内で実行されると考えてください。



Q3「動くのはN88-BASICだけですか？」

その他にも、F-BASIC,QuickBASIC,MS BASIC,BASIC/98などのDOS BASICとのソースとデータの互換があります。ほとんどの命令がそのまま、一部はパラメタの変更やデータコンバータを利用して、DOS時代のノウハウを活かすことができます。

Q4「VisualBasicとは、どう違うのですか？」

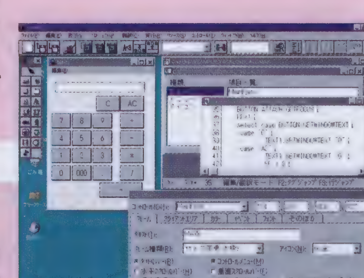
F-BASICは、従来からの遂次処理（手続き）型のプログラミング技法を基本にしています。一方、VisualBasicは、イベント駆動（ドリブン）型のプログラミング技法を採用しています。これまでの資産やノウハウを活用したり、これからプログラミングを学ぼうとする場合にはF-BASICが最適です。

Q5「98で作ったプログラムが、DOS/V機で動くのですか？」

はい、動きます。F-BASICが生成したプログラムは機種に依存しないので、その逆も大丈夫です。Windows95またはWindows3.1のパソコンなら、機種を問いません。また、ランタイムルーチンを結合させることもできるので、F-BASICのインストールされていない環境でも実行できます。

Q6「Windowsらしいプログラムもつくれますか？ビジュアルプログラミングができますか？」

はい、できます。ここが、F-BASICの一番の特長です。従来からの手続き型プログラムに少し手を加えるだけで、ダイアログボックスやスクロールバーなどGUIを利用したり、ボタンが押されるまで待つイベントドリブンプログラムへの拡張が簡単にできるのです。加えて、クリップボードやOLE連携でF-BASICと他アプリケーションの間でデータを利用しあう、サウンド・CD-ROMドライブをF-BASICプログラムから制御するなどの、Windowsの機能を充分に利用するプログラムへの拡張も簡単です。



Q7「一命令ずつ即時実行できるインタプリタ機能は、ありますか？」

F-BASICには、エディタやデバッガを含めた統合開発環境が標準で用意されています。命令毎に実行結果を確認できるデバッガを使えば、従来のインタプリタ型と同様以上の利用が可能。デバッガで動作確認できたソースをコンパイルして実行プログラムを作ります。

PC−98 DOS/V 対応

F-BASIC for Windows



プログラミングもWindowsの時代。でも、MS-DOSのプログラミングでつちかってきたプログラム・ソースやデータ、知識はムダにしたくない。Windows上でも使いたい。そんなBASICユーザの願いをかなえてくれるのが「F-BASIC for Windows」。ユーザのプログラミングレベルに合わせて拡張もらくらく。プログラミング初心者にも最適です。音楽／映像やゲームの簡単なプログラミングからプログラミングの学習、高度な事務処理やプレゼンテーションまで、さまざまな分野で実力を発揮します。

●読み込み可能BASICプログラム：F-BASIC 386、N88 BASIC、QuickBASIC、MS BASIC ●取扱い可能データ：読み込み可能BASICプログラムのデータおよびVisualBasic ●マウス：必須 ●OS：Microsoft Windows 95（16ビットモードで動作）またはMicrosoft Windows V3.1

標準価格35,000円（税別）

■お問い合わせ先
富士通ミドルウェア株式会社
〒222 神奈川県横浜市港北区新横浜2-15-16（日興不動産ビル）
TEL：045-471-0282 FAX：045-475-1958
受付時間／9：00〜12：00、13：00〜17：00　月曜日〜金曜日（祝日をのぞく）

［詳しい資料をご希望の方はハガキもしくはFAXにて住所、氏名、職業を明記してお申し込みください。］

お久しぶりです。あなたのX68K お元気でしたか?

TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO

お申し込みは今すぐ! 受注専門フリーダイヤル 0120-377-999

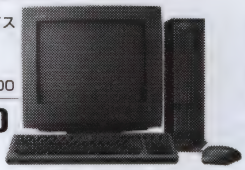
本体

X680x0 X680x0 X680x0 X680x0 X680x0 (X68Kの店はインターネット館B1だ!!)



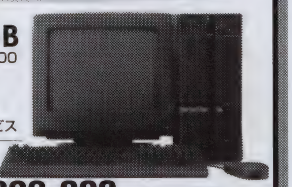
CZ-674C-H
(X68000CompactXVI)
TS-XFDCA を使えば、縦置き5インチモデル X68000 シリーズ(PRO シリーズを除く)を外部ドライブとして使用可能!
2台目マシンとしてぜひどうぞ!!
特価¥78,000 ※モニタ別売

おすすめセット1



CZ-674C-H オープンプライス
PC-TM151
(NEC ディスプレイ・ケーブル直付) ……… ¥79,800
特価¥137,000
※写真とモニタのセットは異なります
▼ディスプレイは
・S 端子ビデオ入力2系統 音多チューナー内蔵
・DOS/V 機も OK! X68K で使用の際に横端の表示が多少歪みます

X68030 おすすめセット2



CZ-500C-B ¥398,000
外付 500MB ハードディスク ……… サービス
特価¥228,000 ※モニタ別売

漫画で人気の満開制作所の商品も取り扱ってます!

X68000CompactXVI 24MHz 改
RED ZONE ……… 特価¥98,000
RED ZONE(2DD) ……… 特価¥103,000

満開製外付5インチ FDD
MK-FD1 ……… 特価¥39,800

RAM

■SH-6BE1-1ME(CZ-600C 専用) ¥10,500
■PIO-6BE1-AE (ACE/PRO/PRO2 シリーズ用) ¥10,500
■PIO-6BE2-2ME(拡張スロット用) ¥23,800
■PIO-6BE4-4ME(拡張スロット用) ¥32,800
■SH-5BE4-8ME (X68030 シリーズ用) ……… ¥42,800
■X SIMM VI(XVI 専用) ……… ¥13,200
■X SIMM VIc(CompactXVI 専用) ¥13,200
■X SIMM 10ss+8MB SIMM (拡張スロット用8MB) ……… ¥39,500
■X SIMM 10ss+10MB SIMM (拡張スロット用10MB) ……… ¥47,000

X SIMM VI/VIc/ TS-6BS1mkII 用
●8MB72Pin60ns パリティ無し SIMM 特価¥21,800
●各 SIMM マザーカードとセットの場合 特価¥21,000

★当社でお取り扱いの商品は、お客様による改造機での動作保証は一切できません。ご了承ください。

MPU アクセラレータカード

MC68030環境+αがお手頃価格!! MC68000モードとMC68030モードをソフトウェアにて切り替え可能なので、お手持ちのソフトウェアが動作しなくなる心配はありません(取り付けはドライバー1本)!動作向上はもちろん、レタリングなどの高精度演算処理に威力を発揮する、MC68030 モード用コプロセッサを搭載!!MPU からダイレクトに制御する専用プログラムがあれば、動作速度はさらに向上します!

●CZ-652/662/653/663 専用
T.S.R 製 Xellent30PRO
定価¥54,800 特価¥41,800

●CZ-601/611/602/612/603/613/604/623 専用
T.S.R 製 Xellent30s
定価¥54,800 特価¥41,800

●CZ-634/644 専用
T.S.R 製 Xellent30
定価¥59,800 特価¥45,800

取り付け費別(店頭持ち込み時¥5,000/ 納期一週間程度) ※ Human Ver.3.0 以外の OS は 1996/4/19 現在対応しておりません

DSP プロセッサカード

DSPを自由に操作して、高速演算 /EIAJ 光デジタル入力で高品質音声録音ができる!

★別売の赤外線 I/F で、リモコン制御電子手帳データ交換・・・なども。

GRAVIS 製
AWESOME-X 定価¥89,800 特価¥79,800

ツクモ オリジナル シリーズ

汎用スロット用グラフィックアクセラレータカード

TS-6BGA
■グラフィックコントローラ
シーラスロジック CL-GD5434(2MB)
■PCM 用 D/A コンバータ
バーブラウン PCM66P



特価¥49,800

マウス延長ケーブル(1.5m) TS-MEXCB 特価¥1,880

ジョイスティックパラレルインターフェイス

※拡張スロットを使用せずに、ジョイスティック端子に接続できます。これでスキャナも高速取り込みが可能に!!
★取り込みソフトウェア及びサンプルソース付属。

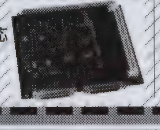
TS-JPIFE(EPSON スキャナ対応用) 定価¥17,800 特価¥14,800
TS-JPIFS(CZ-8NS1 対応用) 定価¥17,800 特価¥14,800
どちらも MatierVer.2.1 対応

X680x0 HG

		本体	HDD	RAM	コプロ	特価
X68030	HG500	CZ-500	515MB	12MB	○	¥299,000
	HG320	CZ-500	324MB	12MB	○	¥280,000
X68000	HG500	CZ-674	515MB	8MB	×	¥188,000
	HG320	CZ-674	324MB	8MB	×	¥168,000

SCSI+SIMM マザーカード

TS-6BS1mkII'
★X68000PRO シリーズにも対応
★SCSI ROM をチューンアップ
特価¥35,800



TS-6BS1mkII 用 チューン ROM 特価¥8,800

HDD ※すべて H-H ケーブル付

コニック VIP-1080CX ……… 特価¥37,800
ICM RX-1000A(ターミネータ別) 特価¥33,500
Logitec SHD-B1000U(ターミネータ別) 特価¥33,500
コニック VIP-2010X ……… 特価¥71,800

MO

Logitec LMO-400E ……… 特価¥49,800
(128/230MB 対応、ケーブル / メディア別)
Logitec LMO-450H ……… 特価¥57,800
(128/230MB 対応、高速回転対応 ケーブル / メディア別)
Logitec LMO-480H ……… 特価¥63,800
(128/230/230オーバーライト対応、ケーブル別/230MBオーバーライトメディア付)
Logitec LMO-640 ……… 特価¥91,800
(128/230/230オーバーライト/540/640対応、ケーブル別/540MBメディア付)

CD-ROM

メルコ CDS-44S ……… 特価¥19,800
I/O データ CDG-PX44 ……… 特価¥19,500
Panasonic LK-RC504ZZ (ケーブル別) … 特価¥22,800
Logitec SCD-440 ……… 特価¥21,800

映像関連機器

動画を始めてみませんか?



ビデオ入力ユニット
CZ-6VS1 定価¥178,000
特価¥135,000

MC68EC020(25MHz)の 32BitMPU を搭載し、SCSI を介してパソコンへデータを転送。動画 / 静止画を簡単に保存できるアプリケーションソフト「ライブスキャン」を標準装備。1.677万色まで対応し、最大 640 × 480 ドットの高解像度で、高速取り込みが可能。但し、X680x0 シリーズでご使用の場合には若干変わります。

電波新聞社 多機能対応型スキャンコンバータ

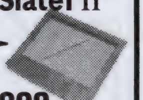
XVGA-1v
定価¥66,800
特価¥56,700
X680x0 シリーズやその他のパソコンの水平周波数(24kHz/31kHz)を NTSC 標準信号に変換するスキャンコンバータユニット。TV/ ビデオでの映像表示・録画が OK!ビデオプリンタを使えば画面のハードコピーも可能。

XVGA OVERLAY UNIT
定価¥45,800
特価¥38,900
XVGA-1v に接続して、パソコンとビデオの映像を合成する拡張機器。X680x0 でコントロールできる(RS-232C 接続)!!

XAV-2s
定価¥10,000
特価¥8,500
パソコン / ゲーム機から出力される水平同期周波数 15kHz のアナログ RGB の映像信号を、TV で見られる映像信号(ビデオ /S ビデオ)に変換する装置。

コードレスタブレット

NS Calcomp **DrawingSlateI II**



さらにお手軽になった、お絵描きアイテム!!
定価¥34,800 特価¥31,800
※付属の変換アダプターを使用するには、背面に20cm程の余裕が必要です。余裕が無いという方には、15cm 程度の空で使用可能な変換ケーブルをご用意!お気軽にお問い合わせください! 特価¥1,800

ソフトウェア	特価
SX-WINDOW Ver.3.1 システムキット	¥18,200
SX-WINDOW デスクアクセサリ集	¥11,800
Easydraw SX-68K	¥15,800
Communication SX-68K	¥15,800
SX 広辞苑(CD-ROM 別)	¥17,800

ソフトウェア	特価
シャーペンワープロパック Ver.2.0	¥8,820
MUSIC SX-68K	¥30,400
DateCalc SX-68K	¥47,800
フォント&デザインツール書家万流SX-68K	¥23,800
C COMPILER Ver.2.1 NEWKIT	¥35,800

ソフトウェア	特価
Matier Ver.2.1	¥29,800
XL/Image	¥49,300
CD-ROM Driver	¥4,320
3D アトリエ	¥11,000

安いのに親切
TSUKUMO
九十九電機株式会社

ウェーブ・アイ Windows 95

新製品が

話題のニューモデル続々登場!!
どこよりも安く!どこよりも安心です!!

お申し込みは今すぐ
通話料無料のフリーダイヤルで **0120-00-9898** 年中無休

NEC 98

プラン601 PC-9821Cb10/TA/B

PC-9821Cb10/TA/B(P100、一体型、16MB、850MBHD、144FAXモデム、各種ソフト) …… 298,000円
BJC-210J(カラーBJプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
定価合計330,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×18回	ボーナス28,000円×3回
6,800円×24回	ボーナス24,000円×4回
7,500円×36回	ボーナス　なし

プラン602 PC-9821CX13/S5TA/B

PC-9821CX13/S5TA/B(P133、15"CRT、16MB、850MBHD、144FAXモデム、各種ソフト) …… 398,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
定価合計450,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス26,000円×4回
5,900円×36回	ボーナス24,000円×6回
7,600円×48回	ボーナス　なし

プラン603 PC-9821Cr13/TA/B

PC-9821Cr13/TA/B(P133、10.4"TFT、16MB、850MBHD、144FAXモデム、4連装、各種ソフト) …… 398,000円
BJC-35V(カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計455,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×24回	ボーナス29,000円×4回
5,800円×36回	ボーナス26,000円×6回
7,900円×48回	ボーナス　なし

プラン604 PC-9821V12/S5RA/B

PC-9821V12/S5RA/B(P120、15"CRT、16MB、850MBHD、各種ソフト) …… 288,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
定価合計340,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×18回	ボーナス28,000円×3回
6,800円×24回	ボーナス24,000円×4回
7,500円×36回	ボーナス　なし

プラン605 PC-9821V13/S5RC/D

PC-9821V13/S5RC/D(P133、15"CRT、16MB、1.2GBHD、288FAXモデム、各種ソフト) …… 368,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
定価合計420,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×24回	ボーナス23,000円×4回
5,800円×36回	ボーナス22,000円×6回
7,300円×48回	ボーナス　なし

プラン606 PC-9821V13/S7RC/D

PC-9821V13/S7RC/D(P133、17"CRT、16MB、1.2GBHD、288FAXモデム、各種ソフト) …… 418,000円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
定価合計500,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

7,800円×36回	ボーナス17,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス20,000円×8回
6,800円×60回	ボーナス　なし

プラン607 PC-9821Xa13/K12

PC-9821Xa13/K12(Pentium133、16MB、1.2GBHD、4倍速CD) 318,000円
PC-KM153R(純正15インチマルチスキャンディスプレイ) 69,800円
BJC-610J(高品位カラーBJプリンタ) 69,800円
プリンタケーブル 3,000円
TVW-PN98(ビデオキャプチャーボード、ビデオ画像取込) 39,800円
GT-5000WINP(カラーイメージスキャナ) 59,800円
GTPCSPIF2(スキャナーインターフェース) 10,000円
28800FAXモデム 24,900円
定価合計595,100円 ➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×36回	ボーナス23,000円×6回
5,900円×48回	ボーナス28,000円×8回
8,800円×60回	ボーナス　なし

プラン608 PC-9821Xa16/R12

PC-9821Xa16/R12(Pentium166、16MBメモリ、1.2GBHD、4倍速CD) 398,000円
CPD-17SF8(SONY、トリニトロン管17インチマルチスキャンディスプレイ) 99,800円
BJC-610J(高品位カラーBJプリンタ) 69,800円
プリンタケーブル 3,000円
IX-4025(カラーイメージスキャナ) 49,800円
SI-61(スキャナードライバーセット、OCR・フォトレタッチ等) 20,000円
IFN-92S(SCSIインターフェースボード) 13,000円
SCSI接続ケーブル … 4,500円 28800FAXモデム … 24,900円
定価合計682,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

8,900円×48回	ボーナス23,000円×8回
5,900円×60回	ボーナス28,000円×10回
9,200円×72回	ボーナス　なし

プラン609 PC-9821Xv13/R16

PC-9821Xv13/R16(Pentium133、ミニタワー、16MBメモリ、1.6GBHD、4倍速CD) 338,000円
PC-KM173(純正17インチマルチスキャンディスプレイ) …… 118,000円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
28800FAXモデム 24,900円
定価合計563,700円 ➡ウェーブ・アイ特価

7,900円×36回	ボーナス25,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス27,000円×8回
7,800円×60回	ボーナス　なし

プラン610 PC-9821Xt16/R16

PC-9821Xt16/R16(Pentium166、ミニタワー、32MBメモリ、1.6GBHD、6倍速CD) 690,000円
CPD-17SF8(SONY、トリニトロン管17インチマルチスキャンディスプレイ) …… 99,800円
BJC-610J(高品位カラーBJプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
28800FAXモデム 24,900円
MS-OfficePro(WIN95) 40,000円
定価合計937,500円 ➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×60回	ボーナス25,000円×10回
7,900円×72回	ボーナス26,000円×12回
10,900円×84回	ボーナス　なし

プラン611 98Na9/H8

PC-9821Na9/H8(Pentium90、16MB、810MB、TFT、CD) 620,000円
BJC-35V(小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計677,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

8,800円×36回	ボーナス25,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
8,300円×60回	ボーナス　なし

プラン612 98Na12/H10

PC-9821Na12/H10(Pentium120、16MB、810MB、TFT、CD) 690,000円
BJC-35V(小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計747,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

8,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス28,000円×10回
8,400円×72回	ボーナス　なし

プラン613 PC-9821V10C4RE/F

PC-9821V10C4RE/F(Pentium100、ISDNボード、16MB、850MB、14"CRT一体型) …… 318,000円
BJC-210J(カラーBJプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計350,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス17,000円×4回
4,900円×36回	ボーナス20,000円×6回
6,300円×48回	ボーナス　なし

IBM

プラン614 THINKPAD530CS

2605-DFK
(5×86/133、20MB、720MB、288FAXモデム)
BJC-35V(カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
ウェーブ・アイ特価

8,800円×36回	ボーナス20,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
7,800円×60回	ボーナス　なし

各種周辺機器 ソフトも取扱っております。お問合わせ下さい。

中古品大特価販売中!

アプティバ

プラン615 APTIVA560

APTIVA560(Pentium120、15インチディスプレイ、28800FAXモデム)
BJC-210J(カラーBJプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
ウェーブ・アイ特価

6,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
3,900円×48回	ボーナス20,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス　なし

プラン616 APTIVA770

APTIVA770(Pentium133、ミニタワー、15インチディスプレイ、28800FAXモデム)
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
ウェーブ・アイ特価

9,800円×24回	ボーナス28,000円×4回
5,900円×36回	ボーナス25,000円×6回
7,800円×48回	ボーナス　なし

プラン617 APTIVA770

APTIVA770(Pentium133、ミニタワー、15インチディスプレイ、28800FAXモデム)
GT-5000WINP(カラーイメージスキャナ) 59,800円
GTPCSPIF2(スキャナーインターフェース) 10,000円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
ウェーブ・アイ特価

7,900円×36回	ボーナス26,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス27,000円×8回
7,900円×60回	ボーナス　なし

プラン618 APTIVA775

APTIVA775(Pentium133、ミニタワー、17インチディスプレイ、28800FAXモデム)
BJC-610J(高品位カラーBJプリンタ) 69,800円
プリンタケーブル 3,000円
ウェーブ・アイ特価

8,800円×36回	ボーナス20,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス27,000円×8回
7,800円×60回	ボーナス　なし

プラン619 APTIVA785

APTIVA785(Pentium150、ミニタワー、17インチディスプレイ、28800FAXモデム)
BJC-610J(高品位カラーBJプリンタ) 69,800円
プリンタケーブル 3,000円
ウェーブ・アイ特価

9,900円×36回	ボーナス22,000円×6回
6,800円×48回	ボーナス22,000円×8回
8,700円×60回	ボーナス　なし

etc.

プラン620 WOODY FP

CF-32FP(Pentium100) 378,000円
BJC-210J(カラーBJプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計410,800円 ➡ 特価223,800円

9,800円×18回	ボーナス26,000円×3回
6,900円×24回	ボーナス22,000円×4回
7,300円×36回	ボーナス　なし

プラン621 Vividy TOWER

VM516SS17(Pentium166、16MB、288FAXモデム、ZIPドライブ)
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ)
プリンタケーブル
特価459,800円

9,900円×36回	ボーナス31,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス28,000円×8回
9,700円×60回	ボーナス　なし

プラン622 PRESALIO9650

PRESARIO9650
(Pentium150、16MB、1.2GB、288FAXモデム)
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
ウェーブ・アイ特価

7,900円×36回	ボーナス21,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,000円×8回
7,300円×60回	ボーナス　なし

プラン623 ViVidy Note

VN-513ST(Pentium133/16/810) 658,000円
BJC-35V(小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計715,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス40,000円×6回
6,900円×48回	ボーナス36,000円×8回
10,700円×60回	ボーナス　なし

プラン624 DynaBook SS5755TA

SS5755TA
(Pentium75/8/520HD/9.5TFT) 368,000円
BJC-35V(小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計425,800円 ➡ウェーブ・アイ特価

7,900円×24回	ボーナス25,000円×4回
4,900円×36回	ボーナス21,000円×6回
6,500円×48回	ボーナス　なし

アウトレット

FMV-5DC1or3 DESKPOWER C WIN95モデル 特価138,000円

PC-9821BS/U7W スクール使用機 特価49,800円

FMV-575NUYS1 Pentium/75 特価179,800円

CF-32GP Woody 特価129,800円

大特価周辺機器

17インチトリニトロン マルチスキャンディスプレイ 特価64,000円

デジタルカメラ EPSON/CP-100 特価49,800円

NEC PCFXGA& GMAKERスタータKIT 特価39,800円

BJC-600S Mac用 特価39,800円

ZIPドライブ EPSON/EZ-110A 特価21,800円

ビデオキャプチャー SNAPPY 特価23,800円

TOWNS用外付 ハードディスク540MB 特価29,800円

15インチマルチ スキャンディスプレイ 特価29,800円

ウェーブ・アイはNECマイコンプラザ・

通信販売でのお申し込みは通話料無料のフリーダイヤルで 0120-00-9898

●受付時間／午前10:00～夜8:00まで

新型デスクパワー

NEW DESK POWER ついに登場！
ウィンドウズ95モデル！
オールPentium搭載！
デスクパワーならウェーブ・アイ。
安さと品揃えが違います！

プラン630 DESKPOWER CE

FMV5DCE(P/100、一体型15″、16MB、850MBHD、144FAXモデム) …… 268,000円
BJC-210J(カラーBJプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー …… プレゼント

定価合計300,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×18回	ボーナス24,000円×3回
6,900円×24回	ボーナス21,000円×4回
7,200円×36回	ボーナス　なし

プラン631 DESKPOWER SE5

FMV5DSE5(P/120、15″CRT、16MB、1GBHD、288FAXモデム) …… 298,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント

定価合計350,800円➡ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス20,000円×4回
4,500円×36回	ボーナス20,000円×6回
6,100円×48回	ボーナス　なし

プラン632 DESKPOWER TP7

FMV5DTP7(P/150、17″CRT、16MB、1.2GBHD、6倍速CD、288FAXモデム) …… 488,000円
BJC-610J(カラーBJプリンタ) 69,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント

定価合計560,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×36回	ボーナス23,000円×6回
6,500円×48回	ボーナス25,000円×8回
8,800円×60回	ボーナス　なし

プラン633 DESKPOWER CM

FMV5DCM(P/100、一体型15″、16MB、850MBHD、144FAXモデム、MPEGチューナー) …… 328,000円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント

定価合計410,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス23,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
7,400円×48回	ボーナス　なし

プラン634 DESKPOWER SE5

FMV5DSE5(P/120、15″CRT、16MB、1GBHD、288FAXモデム) …… 298,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
IX-4025(カラーイメージスキャナ) 49,800円
SI-60(スキャナー接続キット、OCRソフト付) 35,000円
キーボードカバー プレゼント

定価合計435,600円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス29,000円×4回
5,900円×36回	ボーナス26,000円×6回
7,900円×48回	ボーナス　なし

プラン635 DESKPOWER SP5

FMV5DSP5(P/133、15″CRT、16MB、1GBHD、288FAXモデム) 338,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント

定価合計390,800円➡特価259,800円

9,000円×24回	ボーナス20,000円×4回
4,900円×36回	ボーナス22,000円×6回
6,600円×48回	ボーナス　なし

プラン636 DESKPOWER SP7S

FMV5DSP7S(P/133、17″CRT、16MB、1GBHD、6倍速CD) …… 378,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
28800bpsFAXモデム 24,800円
キーボードカバー プレゼント

定価合計455,600円➡ウェーブ・アイ特価

6,800円×36回	ボーナス24,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス　なし

プラン637 DESKPOWER TP7

FMV5DTP7(P/150、17″CRT、16MB、1.2GBHD、6倍速CD、288FAXモデム) 488,000円
MJ-3000CU(A2サイズ対応カラーインクジェットプリンタ) …… 128,000円
MJCUGK1(カラーアップグレードキット) 20,000円
プリンタケーブル 3,000円
SCANJET-4C(カラーイメージスキャナ、OCRソフト付) …… 138,000円
キーボードカバー プレゼント

定価合計777,000円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×48回	ボーナス27,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス30,000円×10回
10,400円×72回	ボーナス　なし

プラン638 DESKPOWER SE5A

FMV5DSE5A(P/120、15″CRT、8MB、1GBHD、144FAXモデム、ワイヤレスコマンダー) …… 248,000円
BJC-210J(カラーBJプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント

定価合計280,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×18回	ボーナス17,000円×3回
6,000円×24回	ボーナス21,000円×4回
6,600円×36回	ボーナス　なし

プラン639 DESKPOWER SE7

FMV5DSE7(P/120、17″CRT、16MB、1GBHD、288FAXモデム) …… 338,000円
BJC-610J(カラーBJプリンタ) 69,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント

定価合計410,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス26,000円×4回
5,500円×36回	ボーナス26,000円×6回
7,600円×48回	ボーナス　なし

プラン640 DESKPOWER SP5

FMV5DSP5(P/133、15″CRT、16MB、1GBHD、288FAXモデム) …… 338,000円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
IX-4025(カラーイメージスキャナ) 49,800円
SI-60(スキャナー接続キット、OCRソフト付) 35,000円
キーボードカバー プレゼント

定価合計505,600円➡ウェーブ・アイ特価

7,900円×36回	ボーナス24,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス26,000円×8回
7,600円×60回	ボーナス　なし

プラン641 DESKPOWER TE5

FMV5DTE5(P/120、15″CRT、16MB、1GBHD、4倍速CD) …… 318,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
28800bpsFAXモデム 24,800円
キーボードカバー プレゼント

定価合計395,600円➡特価259,800円

9,000円×24回	ボーナス20,000円×4回
4,900円×36回	ボーナス22,000円×6回
6,600円×48回	ボーナス　なし

プラン642 DESKPOWER TP7

FMV5DTP7M(P/150、17″CRT、16MB、1.2GBHD、6倍速CD、288FAXモデム、MO搭載) …… 538,000円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント

定価合計620,800円➡ウェーブ・アイ特価

7,900円×48回	ボーナス21,000円×8回
5,600円×60回	ボーナス27,000円×10回
8,200円×72回	ボーナス　なし

ビブロ

プラン643 BIBLO-NLS

FMV-57NLSS1(B5ファイルサイズ、Pentium75、810MBHDD) …… 268,000円
BJC-35V(小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円

定価合計325,800円➡ウェーブ・アイ特価

7,500円×24回	ボーナス20,000円×4回
3,100円×36回	ボーナス27,000円×6回
5,800円×48回	ボーナス　なし

プラン644 BIBLO-NLT

FMV-50NLTS1(B5ファイルサイズ、Pentium100、TFT、810MBHDD) …… 348,000円
BJC-35V(小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円

定価合計405,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス28,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス27,000円×6回
7,300円×48回	ボーナス　なし

プラン645 BIBLO-NU/Y

FMV57NUY1A(P/75、10.4″DSTN、8MB、540MBHD) …… 288,000円
BJC-35V(カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円

定価合計345,800円➡ウェーブ・アイ特価

7,800円×24回	ボーナス21,000円×4回
3,900円×36回	ボーナス24,000円×6回
6,100円×48回	ボーナス　なし

プラン646 BIBLO-NU/W

FMV57NUW1A(P/75、10.4″TFT、8MB、540MBHD) …… 348,000円
BJC-35V(カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円

定価合計405,800円➡ウェーブ・アイ特価

5,900円×36回	ボーナス21,000円×6回
3,900円×48回	ボーナス20,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス　なし

プラン647 BIBLO-NAWS

FMV50NAWS1(P/100、11.3″TFT、16MB、810MBHD、CD内蔵) …… 488,000円
BJC-35V(カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円

定価合計545,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
5,900円×48回	ボーナス24,000円×8回
8,200円×60回	ボーナス　なし

TOWNS

プラン648 FM-TOWNSⅡ-GS

FMVTW-GS(15インチディスプレイ、Pentium90、FAXモデム、各種ソフト) …… 298,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
定価合計350,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
3,900円×36回	ボーナス25,000円×6回
6,200円×48回	ボーナス　なし

プラン649 FM-TOWNSⅡ-GT

FMVTW-GT(15インチディスプレイ、Pentium90、FAXモデム、TV、キャプチャー各種ソフト) …… 358,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
定価合計500,400円

ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス23,000円×4回
5,900円×36回	ボーナス22,000円×6回
7,400円×48回	ボーナス　なし

プラン650 FM-TOWNSⅡ-H

FMVTW-H(15インチディスプレイ、Pentium120) …… 298,000円
17インチマルチスキャンディスプレイ …… 94,800円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
16MB増設RAM(8MB2枚) 89,600円
キーボードカバー プレゼント
定価合計565,200円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス26,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス28,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス　なし

お葉書でのご注文もOK

252-□□
神奈川県藤沢市湘南台1-11-5
門倉ビル3F
ウェーブ・アイ行
通信販売課

注文書
1. お名前
2. 住所
3. 電話番号
4. 年齢
5. 職業
6. 保護者名(未成年者の方)
7. 商品名
8. 支払方法(現金一括・クレジット)
9. 雑誌名

★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

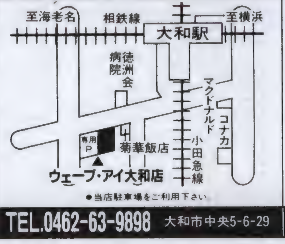
■振込先
横浜銀行　湘南台支店　当座0000467

湘南台店



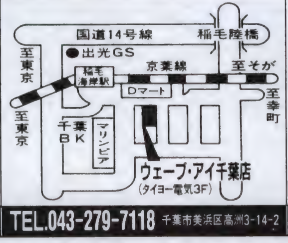
TEL.0466-43-1771　藤沢市湘南台1-10-1

大和店



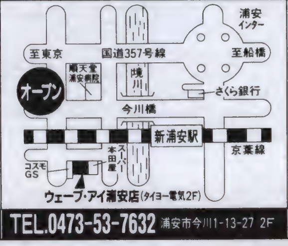
TEL.0462-63-9898　大和市中央5-6-29

千葉店



TEL.043-279-7118　千葉市美浜区高洲3-14-2

浦安店



TEL.0473-53-7632　浦安市今川1-13-27 2F

旭店



TEL.0479-64-2115　千葉県旭市ニ-2855

全国配送！指定日配送！代金引換OK！クレジット組替自由！最高84回まで！
プランの組替自由、お見積りします。FAXでの注文もOK！FAX.0466-44-0272

WAVE EYE
株式会社ウェーブ・アイ
神奈川県藤沢市湘南台1-11-5 門倉ビル3F

富士通FMLABだから安心!!

P&Aならではの
新品パソコン
5年保証

〈業界No.1の"P&Aメンテナンスサポート"〉
最高の保証システム
①業界最長の新品パソコン5年保証（メーカー1年＋P&A4年保証）
（※モニター・プリンター1年保証!! ※一部商品は除きます。）
②中古パソコンの3ヶ月保証
（モニター・プリンターも3ヶ月保証）
③初期不良交換ＯＫ!!
（※新品商品に限らせていただきます。）（限定商品、完了品除く）
④配達日の指定ＯＫ!!
⑤夜間配送もＯＫ!!
（※PM6：00～PM8：00の間　※一部地域は除きます。）

便利でお得な支払いシステム
①翌月一括払い手数料無料（ご利用下さい。）
②業界No.1の低金利
③月々の支払いは￥1，000より
④9ヶ月先からのスキップ払いＯＫ!!
⑤84回までの分割、ボーナス併用ＯＫ!!
⑥カレッジクレジット
⑦ステップアップクレジット
⑧ボーナスだけで10回払いＯＫ!!
⑨現金一括払いＯＫ!!
⑩商品到着払いＯＫ!!〈代引き手数料が必要になります。10万円まで900円〉
（※商品・金額ご確認の上、銀行振込・現金書留にてご入金下さい。）

注目!!夏のボーナス一括払い手数料(金利)無料（6月末/7月末のいずれかをご指定下さい。）

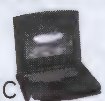
NOTE（送料￥1,000）


■NEC
PC-9821Nb7/C8
●Pentium／75MHz・8MB
●10.4インチ TFTカラー
●HDD：810MB（Win95 or 3.1）
●CD-ROM（4倍速）
定価￥448,000
▶P&A特価￥275,000


■NEC
PC-9821Na12/H10
●Pentium／120MHz・16MB
●10.4インチ TFTカラー
●HDD：1GB（Win95 or 3.1）
●CD-ROM（4倍速）
定価￥690,000
▶P&A特価￥389,800

NEW

■NEC
PC-9821Na13/H10
●Pentium／133MHz・16MB
●12.1インチ TFTカラー
●HDD：1GB
定価￥720,000
▶P&A特価￥499,800

NEW

■NEC
PC-9821La10/8 model A/B
●Pentium／100MHz・16MB
●9.5インチ TFTカラー
●HDD：810MB（一太郎6.3他）
定価￥438,000
▶P&A特価￥305,000

■NEC
●PC-9821Ne3/3E〈限定〉……特価￥168,000
●PC-9821Ne3/5〈限定〉……定価￥298,000▶特価￥189,800
●PC-9821Nb7/5……定価￥398,000▶特価￥229,800
●PC-9821Na9/H8……定価￥620,000▶特価￥365,000
●PC-9821Na12/H8……定価￥660,000▶特価￥375,000
●PC-9821Na13/C10……定価￥630,000▶特価￥429,800
●PC-9821La7/D5modelA/B……定価￥298,000▶特価￥209,800
NEW ●PC-9821La10/8modelA/B……定価￥438,000▶特価￥305,000
●PC-9821La10/5modelA/B……定価￥358,000▶特価￥248,000

NEC（9801／9821）シリーズ（送料￥2,000）

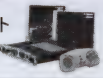
●PC-9821Xe10/4-Z＋ACM-515……定価￥194,800▶大特価 特価￥110,800
●PC-9821V7/S5K-Z＋ACM-515……定価￥254,800▶特価￥136,800
●PC-9821V12/S5R model A/B……定価￥288,000▶特価￥202,800
●PC-9821V12/S7R model A/B……定価￥338,000▶特価￥238,000
●PC-9821V13/S5R model A/B……定価￥328,000▶特価￥219,800
●PC-9821V13/S5R model C/D……定価￥368,000▶特価￥254,000
●PC-9821V13/S7R model A/B……定価￥378,000▶特価￥253,000
●PC-9821V13/S7R model C/D……定価￥418,000▶特価￥288,000
●PC-9821Xb10/J8＋ACM-515……定価￥229,800▶特価￥126,800
●PC-9821Xa12/K8＋ACM-515……定価￥334,800▶特価￥216,800
●PC-9821Xa12/K12＋ACM-515……定価￥384,800▶特価￥245,000
●PC-9821Xa13/K12＋ACM-515……定価￥374,800▶特価￥248,000
●PC-9821Xa13/K16＋ACM-515……定価￥424,800▶特価￥269,800
●PC-9821Xa16/R12＋ACM-515……定価￥454,800▶特価￥306,800
●PC-9821Xa16/R16＋ACM-515……定価￥504,800▶特価￥336,800
●PC-9821Xv13/R16＋ACM-515……定価￥394,800▶特価￥265,000
●PC-9821Xt16/R16＋ACM-515……定価￥746,800▶特価￥507,000
●PC-9821Cb3/T model A<限定>……定価￥298,000▶特価￥175,000
●PC-9821Cb10/T model A/B……定価￥298,000▶特価￥205,000
●PC-9821CX13/S5T model A/B……定価￥398,000▶特価￥275,000
●PC-9821CX13/S7M model A/B……定価￥478,000▶特価￥329,800
●PC-9821Cr13/T model A/B……定価￥398,000▶特価￥279,800

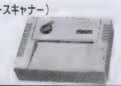
FUJITSU FMVシリーズ（送料￥2,000）

●FMV-DESK POWER・CE（FMV5DCE-1/2/3）……定価￥268,000▶P&A特価Tel下さい!!
●FMV-DESK POWER・CM（FMV5DCM-1/2/3）……定価￥328,000▶P&A特価Tel下さい!!
●FMV-DESK POWER・SE（FMV5DSE-51/52/53）……定価￥298,000▶P&A特価Tel下さい!!
●FMV-DESK POWER・SE（FMV5DSE-71/72/73）……定価￥338,000▶P&A特価Tel下さい!!
●FMV-DESK POWER・SP（FMV5DSP-51/52/53）……定価￥338,000▶P&A特価Tel下さい!!
●FMV-DESK POWER・SP（FMV5DSE-71/72/73）……定価￥378,000▶P&A特価Tel下さい!!
●FMV-DESK POWER・TE（FMV5DTE-51/52/53）……定価￥318,000▶P&A特価Tel下さい!!
●FMV-DESK POWER・TP（FMV5DTP-71/72/73）……定価￥488,000▶P&A特価Tel下さい!!
●FMV-DESK POWER・TP（FMV5DTP-71M/72M/73M）……定価￥538,000▶P&A特価Tel下さい!!

PC-9801/9821・PC-486/586セットのモニターを変更の場合は

<セットのモニター：ACM-515（α・DATA）(15″・0.28・WIN95対応）……定価￥56,800>
●MF-8617E（iiyama）(17″・0.26)……定価￥79,800に変更の場合￥28,800
●MF-8617ES（iiyama）(17″・0.26)……定価￥84,800に変更の場合￥32,800
●MT-8617E（iiyama）(17″・0.25ダイヤトロン）……定価￥99,800に変更の場合￥43,800
●MT-8617ES（iiyama）(17″・0.25ダイヤトロン）……定価￥104,800に変更の場合￥48,800
●MF-8221E（iiyama）(21″・0.28)……定価￥168,000に変更の場合￥113,000
●MT-8521E（iiyama）(21″・0.3ダイヤトロン）……定価￥198,000に変更の場合￥137,000
●RD-17GX（17″・0.25ダイヤトロン）……定価￥128,000に変更の場合￥53,000
●RD-17GII（三菱）(17″・0.25ダイヤモンドトロン）……定価￥198,000に変更の場合￥60,000
●PC-KM153R（NEC）(15″・0.28)……定価￥69,800に変更の場合￥1,800
●PC-KM153R2（NEC）(15″・0.28)……定価￥69,800に変更の場合￥19,500
●PC-TM151（NEC）(15″・0.28・TV付）……定価￥79,800に変更の場合￥26,000
●PC-KM154（NEC）(15″・0.28)……定価￥99,800に変更の場合￥33,000
●PC-KM173（NEC）(17″・0.28)<限定>……定価￥118,000に変更の場合￥26,000
●PC-KM173R（NEC）(17″・0.28)……定価￥118,000に変更の場合￥47,000
●PC-KM174（NEC）(17″・0.28)……定価￥178,800に変更の場合￥79,000
●LCM-17（ロジテック）(17″・0.26)……定価￥99,800に変更の場合￥29,800
●ACM-517（α・DATA）(17″・0.26)……定価￥94,800に変更の場合￥25,000
●MS-4V/15N（I/Oデータ）(15″・0.28)……定価￥54,800に変更の場合￥11,000
●MS-4V/17N（I/Oデータ）(17″・0.28)……定価￥84,800に変更の場合￥34,000
●MF-8515F（iiyama）(15″・0.28)……定価￥39,800に変更の場合￥2,000
●CPD-15SF8（SONY）(15″・0.25トリニトロン）……定価￥64,800に変更の場合￥16,000
●CPD-17SF8（SONY）(17″・0.25トリニトロン）……定価￥99,800に変更の場合￥42,500
●54T（NANAO）(17″・0.25) V50付……定価￥155,000に変更の場合￥83,000
を加算して下さい。

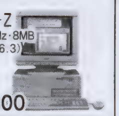

■NEC（PC-98対応ゲーム・アクセラレータ）
◉PC-FXGAキャンペーンセット
（PC-FXGA＋GMAKERスタータ・キット）
定価￥65,800　特価￥45,000


■アルファデータ（シートフィガード・カラースキャナー）
◉ASC-600N
●600dpi（最大1200dpi）
●A4まで対応
定価￥39,800　特価￥26,800

今月の特選品


■Fujiitsu［DESK POWER］
FMV5DSE51／53
●Pentium／120MHz・16MB
●HDD：1GB（一太郎6.3他）
●15インチ CTR付
定価￥298,000
P&A特価!!とにかくTEL下さい


■NEC［VALUE STAR］
（V.7スペシャルセット）
PC-9821V7／S5K-Z
●Pentium／75HMz・8MB
●HDD：850MB（一太郎・ロータス）
●CRT：PC-KM153R付
定価￥267,800
P&A特価￥138,800
※NEC純正メモリ8M追加の場合（計16M）+￥19,800


■NEC
（98MATE-X）
PC-9821Xe10／4-Z
●Pentium ODP／83MHz・8MB
●HDD：420MB（一太郎6.3）
●CD-ROM（4倍速）
※CRTは別売です。
定価￥138,000
P&A特価￥78,800


■α・DATA
（17″マルチスキャンCRT）
ACM-517
●Win95対応
●ドットピッチ：0.26
定価￥94,800
P&A特価￥57,000

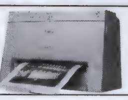

■NEC
（15″マルチスキャンCRT）
PC-KM153R
●ドットピッチ：0.28
●フラットブラウン管
定価￥69,800
P&A特価￥33,800

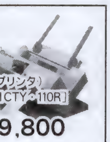

■NEC
PC-9821V12／S5RmodelA
●Pentium／120MHz・16MB
●HDD：850MB（一太郎6.3他）
●15インチ CRT付
定価￥288,000
P&A特価￥202,800


■NEC
◉PC-9821Xb10／J8
●Pentium／100MHz・8MB
●HDD：850MB（Win95）
※CRTは別売です。
定価￥173,000
P&A特価￥94,800

プリンターセット（PCケーブル付）（送料￥1,000）


■Canon
（BJ・カラー・プリンタ）
◉BJC-455J
●A3対応　●ハイスピード720dpi
定価￥79,800
P&A特価￥59,800


■キャノン
（BJ-DESK COLORプリンター）
◉BJC400J（PCケーブル付）
定価￥59,800
P&A特価￥32,500


■NEC
（カラーインジェット・プリンタ）
PC-PR101／J110R［PICTY・110R］
定価￥49,800
P&A特価￥19,800

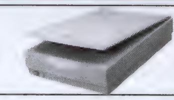

■EPSON
（マッハジェットカラープリンタ）
MJ-500C
（PCケーブル付）
定価￥49,800
P&A特価￥25,800

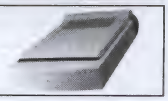

■EPSON
（マッハ・ジェットカラーカラリオ）
◉MJ-800C
●720dpi
定価￥79,800
P&A特価￥41,500


■NEC
（カラーインジェットプリンタ）
PC-PR101／J180［PICTY・180］
●600×300dpi（カラー）
●180字／秒・ASF付
定価￥64,800
P&A特価￥33,800

■NEC
●PC-PR101/J100L……定価￥39,800▶特価￥28,500
●PC-PR101/J110R……定価￥49,800▶特価￥19,800
●PC-PR101/J180……定価￥64,800▶特価￥33,800
●PC-PR101/J400……定価￥89,800▶特価￥62,800
●PC-PR201/87LA……定価￥248,000▶特価￥158,000
●PC-PR201/65LA……定価￥148,000▶特価￥97,800
●PC-PR201/65……定価￥115,000▶特価￥69,800
●PC-PR201/40……定価￥59,800▶特価￥38,800
●PC-PR820/3……定価￥160,000▶特価￥112,800
●PC-PR830L……定価￥79,800▶特価￥56,800
●PC-PR1000EW……定価￥98,000▶特価￥59,800
●PC-PR2000E……定価￥198,000▶特価￥129,000
■エプソン
●MJ-800C……定価￥79,800▶特価￥41,500
●MJ-900C……定価￥108,800▶特価￥51,500
●MJ-910C……定価￥89,800▶特価￥59,800
●MJ-1100……定価￥79,800▶特価￥59,800
●MJ-3000CU（カラーキット付）……定価￥148,000▶特価￥105,800
●MJ-5000C……定価￥198,000▶特価￥126,800
●MJ-5100C……定価￥198,000▶特価￥142,000
●VP-600……定価￥74,800▶特価￥48,800
●VP-1100……定価￥79,800▶特価￥46,000
●LP-1000……定価￥99,800▶特価￥62,500
●VP-1700……定価￥128,000▶特価￥94,800
●LP-1700……定価￥108,000▶特価￥79,800
●LP-8200……定価￥188,000▶特価￥138,000
●LP-8000SX……定価￥198,000▶特価￥123,800
■キャノン
●BJ-30V……定価￥39,800▶特価￥21,800
●BJC-35V……定価￥54,800▶特価￥29,500
●BJC-210J……定価￥29,800▶特価￥23,800
●BJC-400J……定価￥59,800▶特価￥29,500
●BJC-410J……定価￥59,800▶特価￥44,800
●BJC-610JW……定価￥69,800▶特価￥51,800
●LBP-210……定価￥59,800▶特価￥44,800
●LBP-310 NEW……定価￥79,800▶特価￥59,800
●LBP-830 NEW……定価￥278,000▶特価￥198,000
●LBP-720……定価￥198,000▶特価￥138,000
●LBP-730……定価￥248,000▶特価￥169,800

スキャナ（送料￥1,000）


■EPSON
GT-8500WIN
●1024階調入力／400dpi
定価￥99,800
特価￥72,800


■EPSON
GT-5000WINP／WINS
●A4／300dpi
定価￥59,800
P&A特価￥42,500

■EPSON
●GT-5000WINP/WINS(300dpi)……特価￥42,500
●GT-90000WIN（1024階調/600dpi）……特価￥103,800
■NEC
●PC-IN700/4C（400dpi）……特価￥79,800
●PC-IN700/6C（600dpi）……特価￥148,000
■HP
●ScanJet3C（PC-98版）(600dpi）……特価￥99,800
■メルコ
●CBN-S（カラーハンディ）……特価￥34,800
●CBN-CS（カラーハンディ）……特価￥29,500
●CBN-MS（グレースケールハンディ）……特価￥9,400

アクセラレータボード、etc.（送料￥1,000）

●GA-98NB II（I/Oウィンドウアクセラレータ）……特価￥18,000
●GA-98NB IV（I/Oウィンドウアクセラレータ）……特価￥25,300
●GA-DRV2/98（I/Oウィンドウアクセラレータ）……特価￥21,800
●GA-DRV4/98（I/Oウィンドウアクセラレータ）……特価￥31,000
●GA-DRV2/PCI（I/Oウィンドウアクセラレータ）……特価￥20,200
●GA-DRV4/PCI（I/Oウィンドウアクセラレータ）……特価￥28,800
●GA-968V2/PCI（I/Oウィンドウアクセラレータ）……特価￥29,600
●GA-968V4/PCI（I/Oウィンドウアクセラレータ）……特価￥41,300
●GA-KIT-98CI（I/O.GA-DRS/PCI用接続用KIT）……特価￥3,300
●WSN-A2F（メルコ、ウィンドウアクセラレータ）……特価￥24,800
●WSN-A4F（メルコ、ウィンドウアクセラレータ）……特価￥29,800
●WGN-V2（メルコ、ウィンドウアクセラレータ）……特価￥21,800
●WGN-V4（メルコ、ウィンドウアクセラレータ）……特価￥29,800
●WAP-2EP（メルコ、SE/SR/FE/FR/FS/MR）……特価￥19,600
●WAP-4EP（MS/MU用ウィンドウアクセラレータ）……特価￥27,500
●WSN-V2M（メルコ、Winアクセラレータ、MPEG、PCM）……特価￥37,400
●SRO-F（WSN-V2M用、FM音源チップ）……特価￥4,800
●TVW-N98（関西電機TVチューナ）……特価￥9,800
●TVW-PN98（関西電機、ビデオチャプチャー）……特価￥31,000
●TVW-PTVT（関西電機、TVチューナー）……特価￥9,900
●TVW-PMPEG（関西電機、MPEG再生）……特価￥15,400
●Win note98（キュービジョン、Note用Winアダプタ）……特価￥35,600
●Win Duo（キュービジョン、Winアクセラレータ、FM・PCM）・特価￥33,600
●MBN-D（メルコ、MPEG&オーバーレイボード）……特価￥31,000
●TNO-TV（メルコ、MBN-D用TVチューナボード）……特価￥9,400
●TVC-98/V（C・テクニカ、ノート用TVウォッチバック）…特価￥60,800
●VCC-98/V（C・テクニカ、PCMCIA用ビデオチャプチャ）…特価￥42,000
●スロット-3（C・テクニカ、3スロット組立式拡張ボックス）…特価￥12,600
●スロット-3C（C・テクニカ、キャンビー用拡張ボックス）…特価￥12,600
●FAN-98（C・テクニカ、ノート用ファンユニット）……特価￥3,900
●ATC-NF55R（Aテクニカ、連動式マルチタップ）……特価￥5,980
●MC-RS98（マイクロコア・高速RS232Cボード）……特価￥12,200
●RSB-200（メディアインテリジェント・高速RS232Cボード）・特価￥13,100
●IND-M288S（メルコ、インターネットスタータキット）…特価￥35,000
●GV-MTV/98（I/O多機能ビデオボード）……特価￥35,000
●EZ100A（エプソン、Zipドライブ）……特価￥20,800
●LZD-100（ロジテック、Zipドライブ、ケーブル付）……特価￥23,800
●LM-100ZP3（Zipメディア3、3枚組）……特価￥6,980

モデム＆FAXモデム（送料￥1,000）

■アイワ
●PV-JF288W（FAX/DATAカードモデル）……特価￥29,800
●PV-AF2881（28800bps・ボックス型）……特価￥30,200
●PV-EF2880（28800bps・ボックス型）……特価￥19,800
●PV-BF288M2（28800bps・ボックス型）……特価￥23,900
■マイクロコア
●MC288XE（28800bps・ボックス型）……特価￥18,500
■ソフトウェアジャパン
●V.34External（28800bps・ボックス型）……特価￥23,200
●TSUNAG U.V34PC Card（FAX-DATAカードモデム）…特価￥27,800
■インテグラン
●XJ3288J（FAX-DATAカードモデム）……特価￥34,800
■オムロン
●ME2814B II（28800bps・ボックス型）……特価￥21,800
●MA2814B（28800bps・ボックス型）……特価￥19,800
■I・Oデータ
●DFM288（28800bps・ボックス型）……特価￥23,200
●PCML-288（FAX/DATAカードモデム）……特価￥23,800
■ロジテック
●LFM-FM288us（ブラウザソフト付）……特価￥22,200
■マイクロコム
●V.34ES II（28800bps・ボックス型）……特価￥18,800
●DESK Porte（28800bps・ボックス型）……特価￥17,500
●DESK Porte INTERNET（ブラウザソフト付）……特価￥19,500

●価格は変動します。ご注文の際は必ずお電話で価格と在庫をご確認下さい。●本広告に掲載の商品には送料及び消費税は含まれておりません。

注目!!夏のボーナス一括払い手数料（金利）無料（6月末/7月末のいずれかをご指定下さい。）

SHARP

MPUアクセラレータ（東京システムリサーチ）

- ◉Xellent 30（XVI）……定価￥59,800▶特価￥45,000
- ◉Xellent 30s（ACE、EXPERT（Ⅱ）SUPER用）……定価￥54,800▶特価￥43,000
- ◉Xellent 30 Pro（PRO/PRO II）……定価￥54,800▶特価￥42,000

（●MPU交換に付き、保証（メーカー・当社）は付きませんので、ご承知ください。）

X68030/X68000XVI Compactセット（送料￥2,000・消費税別 クレジット表：送料・消費税込み）

①ハードディスクセット



- ●CZ-500C（本体）
- ●340MB（外付）ハードディスク

定価￥506,000
超特価￥218,000

（ハードディスク540MBに変更の場合￥5,000加算してください。）

12回	19,800	24回	10,400	36回	7,200
48回	5,600	60回	4,700		

②X68000XVI Compact



- ●CZ-674C-H
- ●CZ-608D（B）

定価￥392,800
超特価￥134,000

24回	12,300	24回	6,400	35回	4,500
48回	3,500	60回	2,900		

決算大処分セール旧シリーズ今が買いどき!!（送料￥1,000・消費税別）

（中古）
CD-600C-E + CZ-600D-E
大赤字処分 ￥48,000

単品、限定
◉CompactXVI
●CZ-674C
P&A特価 ￥76,500

X68用専用ディスプレイ
◉CZ-608D



特価 ￥118,800

周辺機器コーナー（送料￥1,000・消費税別）

カラーイメージスキャナ
- ●JX-330X……定価¥178,000▶特価￥86,800

カラーイメージジェット
- ●IO-735X-B……定価¥248,000▶特価￥89,000

ビデオスキャナ
- ●CZ-6VS1……定価¥178,000▶特価￥129,000

FDD（5インチ×2基）
- ●CZ-6F5D……定価¥99,800▶P&A特価￥49,800

ペン＆タブレット
- ●Drawing State（NS Cal Comp）31090SER……定価¥74,800▶特価￥58,500

プリンター（ケーブル付）
- ●MJ-500C（エプソン）……特価￥31,300
- ●MJ-800C（エプソン）……特価￥51,300
- ● NEW MJ-9100……特価￥61,300
- ●MJ-5000C（エプソン）……特価￥128,300
- ● NEW BJC-410J……特価￥46,300
- ●BJC-35V（キャノン）……特価￥31,000
- ● NEW BJC-610J……特価￥53,300

- ●CZ-6BV1……定価¥21,000▶特価￥15,900
- ●CZ-8NM3……定価¥9,800▶特価￥7,200
- ●SH-6BF1……定価¥49,800▶特価￥36,500
- ●CZ-6BS1……定価¥29,800▶特価￥21,500
- ●CZ-8NG2……定価¥23,800▶特価￥13,800
- ●CZ-6CS1（674C用）・定価¥12,000▶特価￥8,900
- ●CZ-6CR1（RGBケーブル）……定価¥4,500▶特価￥3,600
- ●CZ-6CT1（テレビコントロール）……定価¥5,500▶特価￥4,400
- ●CZ-5MP1（X68030用）定価¥54,800▶特価￥42,000
- ●CZ-6BM1A……定価¥26,800▶特価￥19,000

■システムサコムボード（送料￥700・消費税別）
- ●SX-68MⅡ（MIDI）……定価¥19,800▶特価￥13,500
- ●SX-68SC（SCSI）……定価¥26,800▶特価￥17,500

モデム＆FAXモデム（送料￥1,000）

■アイワ
- ●PV-BF144M2……特価￥14,000
- ●PV-BF288M2……特価￥23,900

■マイクロコア
- ●MC288XLⅡ……特価￥23,200

■オムロン
- ●ME1414BⅡ……特価￥14,300
- ●ME2814BⅡ……特価￥21,800

■I/Oデータ
- ●DFM-288……特価￥23,200

MO

■ロジテック
- ●LMO-400E……定価¥64,200▶特価￥48,200
- ●LMO-480H……定価¥89,000▶特価￥67,800

■メルコ
- ●MOS-E230NS……定価¥59,800▶特価￥47,800

■ICM
- ●PRO-230LX……定価¥64,800▶特価￥48,200

CD-ROM

■ICM
- ●CD-660S-X（4倍速）・定価¥64,200▶特価￥19,800
- ●CD-910S-X……定価¥89,000▶特価￥31,800

■メルコ
- ●CDS-4ES（4倍速）……定価¥24,800▶特価￥19,800

■I/O DATA
- ●CDG-PX44（4.4倍速）・定価¥29,800▶特価￥23,800

東京システムリサーチ製X SIMM（送料￥700・消費税別）

〈X SIMM Ⅳ〉
⊙XⅣシリーズ専用SIMM増設式メモリーボード
- ●X SIMⅣ（634C用）……定価¥16,500▶特価￥13,000
- ●X SIMⅣc（674C用）……定価¥16,500▶特価￥13,000

増設SIMメモリ（72PIN）
- ●4MB（70ns）……特価￥11,800
- ●8MB（70ns）……特価￥27,800
- ●4MB（60ns、24MHz以上用）……特価￥16,500
- ●8MB（60ns、24MHz以上用）……特価￥28,000
- ●6MB（60ns、メーカー純正品）……特価￥27,800

〈X SIMM 10〉
⊙SIMM増設式メモリーボード
- ●X SIMM10……定価¥18,000▶特価￥15,700

増設SIMメモリ
- ●1MB×2……特価￥9,500
- ●4MB×2……特価￥30,000
- ●10MB例×SIMM10＋1MB×2＋4MB×2……￥54,700

X68000/68030専用ハードディスク（送料￥1,000・消費税別）

■ジェフ
- ●GF-340（330MB、13ms）……特価￥24,800
- ●GF-520（520MB、12ms）……特価￥26,800
- ●GF-730（730MB、10ms）……特価￥37,800
- ●GF-1000（1060MB、9ms）……特価￥38,500

■ロジテック
- ●SHD-BA540U（540MB、10.5ms）……特価￥28,800
- ●SHD-BA1000U（1GB）……特価￥38,500

P&A 株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目2番地20号
●営業時間：AM10：00〜PM7：00（日・祭）AM10：00〜PM6：00
☎03-3651-0148（代）
●定休日／毎週水曜日 ——— FAX.03-3651-0141

●価格は変動します。ご注文の際は必ずお電話で価格と在庫をご確認下さい。
●本広告に掲載の商品には送料及び消費税は含まれておりません。

X68030/68000オリジナルセット

◉CZ-500C



- ●HD（内蔵）500MB
- ●メモリ8MB増設（合計12MB）
- ●コプロ
- ●SX-WINインストール済み

特価￥288,000

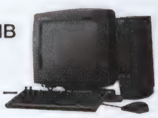
◉CZ-500C



- ●HD（内蔵）800MB
- ●メモリ8MB増設（合計12MB）
- ●コプロ
- ●SX-WINインストール済み

特価￥315,000

◉CZ-674C



- ●HD（内蔵）500MB
- ●メモリ6MB増設（合計8MB）
- ●SX-WINインストール済み

特価￥176,000

◉CZ-674C



- ●HD（内蔵）800MB
- ●メモリ6MB増設（合計8MB）
- ●SX-WINインストール済み

特価￥199,000

○内臓ハードディスク（500C、674C用）単品
- ●500MB……特価￥49,800
- ●800MB……特価￥69,800

（当社取り付けの場合、￥8,000加算して下さい。）

X68000/68030用メモリボード（送料￥700・消費税別）

■I／Oデータ
- ●SH-5BE4-8M（30用）……特価￥39,500
- ●SH-6BE1-1ME（600C用）……特価￥10,200
- ●PIO-6BE1-AE（ACE/PRO/PROⅡ用）特価￥10,200
- ●PIO-6BE2-2ME（拡張スロット用）……特価￥19,600
- ●PIO-6BE4-4ME（拡張スロット用）……特価￥33,600

■シャープ
- ●CZ-5BE4（30用）……特価￥39,800
- ●CZ-5ME4（5BE4用増設）……特価￥36,500
- ●CZ-6BE2A（XVI用）……特価￥38,900
- ●CZ-6BE2B（XVI、674C増設）……特価￥37,500
- ●CZ-6BE2D（674C用）……特価￥20,500

X68000用ソフトコーナー（送料￥700・消費税別）

■シャープ
- ●CHART PRO68K（CZ-267BSD）……特価￥29,800
- ●EG-Word（CZ-271BWD）……特価￥44,900
- ●Communication SX68K（CZ-272CWD）……特価￥14,500
- ●Datacaic SX-68K（CZ-273BWD）……特価￥44,000
- ●SOUND SX-68K（CZ-275MWD）……特価￥11,500
- ●フォント・アンド・ロゴデザインツールSX-68K（CZ-282BWD）……特価￥22,000
- ●SX-WINDOWディスクアクセサリー集（CZ-190TWD）……特価￥11,500
- ●C-Compiler PRO68K Ver.2.1（CZ-295LSD）NET KIT……特価￥32,500
- ●SX-WINDOWS Ver.3.1（CZ-296SS/SSC）……特価￥17,600

■計測技研
- ●Double Bookin……特価￥9,600
- ●CD-ROM Driver V. 2.1……特価￥3,800
- ●SXパワーアップ委員会シャーペンワープロパック V.2.0……特価￥7,800

■その他
- ●F-Card VS for X68K（クレスト）……特価￥9,600
- ●F-Calc for X68K（クレスト）……特価￥11,000
- ●たーみのる2（SPS）……特価￥13,000
- ●MU-1GS（サンワード）……特価￥28,800
- ●マルチエール Ver.2.1（サンワード）……特価￥28,800
- ●Z's STAFF PRO68K Ver.3.0（ツァイト）……特価￥37,500
- ●XL／Image（IMAGICAテクノシステム）……特価￥46,000

通信販売お申し込みのご案内

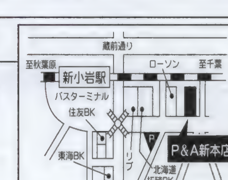
〔現金一括でお申し込みの方〕
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで現金書留でお送りください。（プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと）
〔クレジットでお申し込みの方〕
●電話にてお申し込み下さい。クレッジト申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送り下さい。●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。●1回〜84回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は￥1,000円以上。
〔銀行振込でお申し込みの方〕
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。（電信扱いでお振込み下さい。）

【振込先】
住友銀行 新小岩支店
普通預金 1451576
（株）ピー・アンド・エー

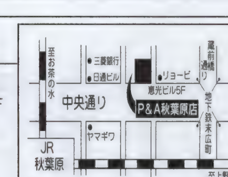
超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15
手数料	2.6	3.0	4.2	4.89	6.5
回数	24	36	48	60	72
手数料	10.0	14.3	18.9	24.3	31.8

新小岩本店（店頭販売専門ダイヤル）
Tel.03-3655-4456 Fax.03-3655-4436
●営業時間：AM10:00〜PM7:00/日祭PM6:00まで/毎週水曜日定休
〒124 東京都葛飾区新小岩2-2-20



秋葉原店（店頭販売専門ダイヤル）
Tel.03-5294-7053 Fax.03-5294-7054
●営業時間：AM11:00〜PM7:00/日祭PM6:30まで/第三水曜日定休
〒101 東京都千代田区外神田3-14-8恵光ビル5F



（※車でお越しの場合は北海道拓殖BK斜め前の新小岩駐車場をご利用下さい。）

※お支払いは、便利な商品到着払い〈手数料（10万円まで900円）要〉をご利用下さい。

知ってるようで意外と知らない
最新プリンタ解体新書

現在，主流となっているプリンタの印刷方式は，『インクジェット』，『レーザー』，『昇華型熱転写』と，大きく三つのタイプに分けることができます。

ワープロなどで作成した文書をよりキレイに出力できるものや，写真やCGなどがカラーで印刷できるものなど，印刷方式によって得意な分野があります。

それぞれ印刷方式を見ながら，みなさんに最適なプリンタを探してみましょう。

プリンタの印刷原理を見てみよう

現在店頭で多く見られるプリンタは，インクジェット，レーザー，昇華型熱転写の3タイプです。それぞれの印刷原理はつぎのようになっています。

●インクジェット・プリンタ

インクジェット・プリンタは，YMC（黄／赤／青を表す。ここにK(黒)が加わる場合もある）のそれぞれの液体インクにいくつかのノズルが用意されており，各インクを用紙に吹き付けることにより印刷を行ないます(**第1図**)。

インクをノズルから噴射させる方式はメーカーにより異なります。キヤノンのBJシリーズの場合，ヒーターでノズルを瞬間的に熱し，発生した気泡の圧力を利用しています。

●レーザー・プリンタ

静電気を帯びた感光ドラムにレーザー光を当て，静電気が除去された部分に付着した粉末状のトナーを，用紙に定着させて印刷するのがレーザー・プリンタです(**第2図**)。

他の方式とちがって，1回の行程で1ページ分まるごと印刷するので，ページ・プリンタとも呼ばれています。

●昇華型熱転写プリンタ

昇華型熱転写プリンタは，用紙をいくつかの面に区分し，YMCの3色に分かれたシート状のカラーインクをヒーターの熱で気化させ印刷を行ないます(**第3図**)。

インクジェットのようにドットで色を着けるタイプとちがい，各色のインクの濃淡で色を構成するので，よりキレイなカラー印刷が可能なのが特徴です。

カラーにするか モノクロにするか

さて，次にプリンタの製品としての特徴を見ていくことにしましょう。

インクジェット・プリンタは，A4サイズまで印刷できるものが主流です。価格も2万円台からと手頃で，カラー印刷もできるので，趣味でグラフィックを，仕事で文書を印刷したいというユーザーに人気があります。

インク・カートリッジをコンパクトにすることにより，プリンタ本体のサイズを小型化できるので，最近では携帯サイズの製品も登場しています。

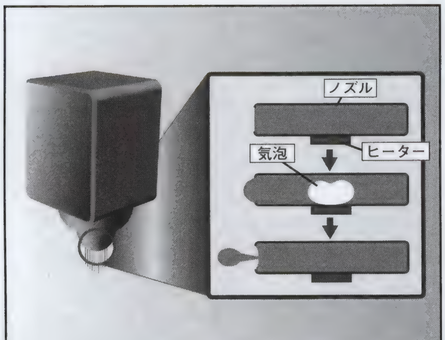
レーザー・プリンタは，他のプリンタよりも高解像度の印刷が可能で，モノクロの階調（グラデーション）もキレイに表現できるのが魅力です。カラー印刷が可能なレーザー・プリンタも発売されていますがまだ高価で，主流はモノクロ・タイプ。低価格化がすすんだおかげで個人でも気軽に買えるものが増えてきました。

レーザー・プリンタの長所は，高速印刷が可能な点。ビジネス文書などを大量に印刷するのに最適です。

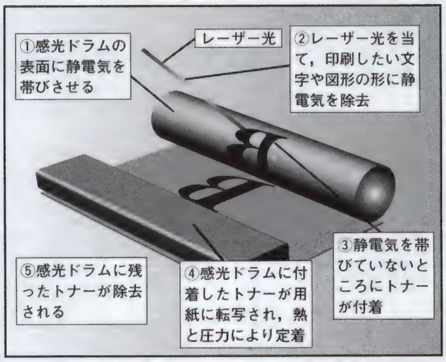
デジタル・カメラで撮影した画像や，ビデオの静止画像などの印刷に適しているのが，昇華型熱転写プリンタです。インクジェットやレーザーとちがい，点ではなく面で印刷するため，色が途切れることなく，写真のような印刷結果を得ることができます。

製品はハガキサイズの印刷ができるものがメインで，写真付きの年賀状などを印刷するためのプリンタという位置付けがされています。

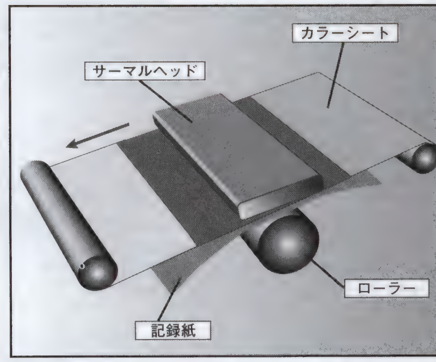
それぞれの方式で特徴がありますが，カラーの画像だけを印刷するなら昇華型，キレイな文書を出力したいならレーザー，カラーもモノクロもという人にはインクジェットと分けられるでしょう。どのようにプリンタを活用したいかをよく考えて，後悔しないプリンタ選びをしてください。



《第1図》インクジェット方式による印刷の様子。気泡がヒーターの熱により膨張して，インクがノズルから飛びでる



《第2図》レーザー・プリンタは，静電気を帯びた感光ドラムにレーザー光を当て，付着したトナーを用紙に定着させる



《第3図》昇華型熱転写は，赤，青，黄の3色のカラーシートを熱で気化して印刷する。用紙をいくつかの面に分割するのがポイント

協力：キヤノン販売

ユーザーの素朴な疑問もこれで解消！

プリンタなんでもQ&A

プリンタのカタログのスペック表には，よく意味のわからない専門用語がたくさんあります。そういった言葉を知っておかないと，プリンタを選ぶときに何に気を付ければいいのかわかりません。

そこで，プリンタを発売している各メーカーに，プリンタ選びのポイントとなる素朴な疑問に答えてもらいました。プリンタを持っている人にも，きっと役立つ豆知識です。

カタログの一例

名称	BM-720CB
価格	69,800円
印刷方式	インクジェット方式
解像度	720dpi・360dpi
印字ヘッド	モノクロ128ノズル カラー45ノズル×3
インターフェース	パラレル
バッファサイズ	15kバイト
印刷用紙サイズ	官製／往復ハガキ，B5，A4
寸法	横480mm×縦220mm×高さ165mm
問い合わせ先	電波新聞社 ☎03-3445-6111

※これは架空の製品のスペック表です

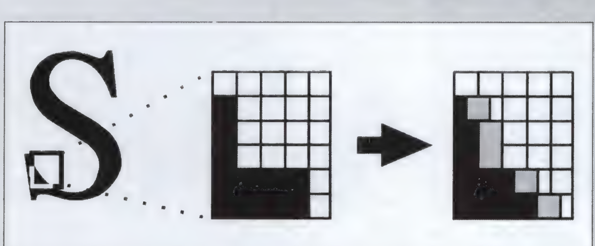
Q スムージング機能とは何ですか？

A インクジェット・プリンタやレーザー・プリンタは，文字や絵をドットで構成し出力しています。一般的にドットの数（解像度）が高ければ，ガタツキのない高品位の印刷が可能ですが，それだけ印刷時間が長くかかってしまいます。

そこで，必要な部分だけドットを細かくして，印刷速度を落とさずに印刷品位を向上させるのがスムージング機能です。このスムージング機能により，曲線や拡大文字の輪郭部分の画質が向上するわけです（写真1）。

当社のBJシリーズの一部の製品には，モノクロ印字時に通常の2倍の解像度で印刷できるスムージング機能を搭載しており，高画質，高速印刷を実現しています。

（キヤノン販売　広報部）



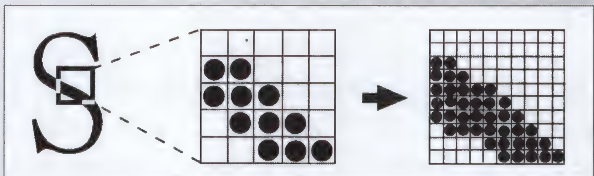
《写真1》スムージング機能は，必要な部分だけドットを小さくし，ドットのギザギザを目立たなくする機能だ

Q dpiの定義を教えてください

A dpiとは，『Dots Per Inch（ドット・パー・インチ）』の略で，画面やプリンタの解像度を表す単位のことです。1インチ（2.54cm）の線上に印字可能なドット数を指し，この数字が大きいほど密度の高い印刷が可能です（写真2）。

インクジェット方式では液体インクを使っているため，印刷したとき多少にじんでしまいますが，当社のプリンタに採用している『マイクロドライプロセス』では，水分を使わない固形インクを使用しているため，1ドット直径約40ミクロンサイズを実現。600dpiという解像度が忠実に再現できます。

（アルプス電気　広報）



《写真2》dpiの概念図。解像度が高くなると1ドット1ドットが小さくなり，なめらかでキメ細かい印刷が可能になる

Q 印字方向で双方向と片方向というのがありますが，どうちがうのですか？

A インクジェット・プリンタは，プリンタ・ヘッドを左右に動かして印刷を行ないます。このとき，プリンタ・ヘッドが左右どちらに動いているときでも印字するのが双方向印字です。この方式は高速印字が可能ですが，若干の印字ズレが生じます。

それに対して片方向印字は，プリンタ・ヘッドが一定方向に移動したときのみ印字を行なう方式です。画像などを印刷する際にこの方式を選択することで，ズレのないキレイな印刷結果を得ることができます。

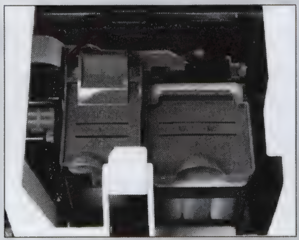
（エプソン販売　販売推進部）

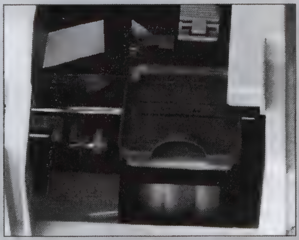
インクジェット・プリンタの場合，ノズルの数は何に影響するのですか？

インクジェット・プリンタでは，インクをノズルから用紙に吹き付けて印刷しています。ノズルは4色（黒，赤，青，黄）のインクの色ごとに分かれており，たいていは黒インク用のノズルの数が一番多く，カラーインク用のノズルがそれぞれ一定数用意されています。インクジェット・プリンタには，黒インクとカラーインクをまとめてセットできるタイプと，カラーとモノクロのインク・カートリッジを交換して印刷をするタイプがあり，取り付けているインクによってノズルの数がちがう場合もあります（写真3，4）。

ノズルの数は製品によってちがいますが，一般には高解像度の印刷に影響がでます。それぞれの色に用意されているノズルが多いほど，それだけきめ細かな印刷ができるということです。

（編集部調べ）





《写真3，4》エプソン『MJ-500C』（右）と『MJ-800C』（左）のインク取り付け部分。『MJ-800C』は黒インクとカラーインクを一緒にセットできるのに対し，『MJ-500C』はカートリッジを交換するタイプになっている

バッファはどんな役目をしているのですか？

バッファとは，パソコンから送られた印刷データを一時的にプリンタ内部に保存しておくメモリのことです。バッファ容量が大きいと，パソコンはプリンタの印刷を待たずにデータをまとめて送ることができるので，パソコンが印刷処理から解放されるのが早くなります。

テキスト（文字だけの）文書の印刷なら，バッファ容量によってパソコンが印刷処理から解放されるまでの時間差を感じることもできますが，フルカラーのデジタル画像などを印刷する場合は転送するデータ量が大きいため，あまりその差は感じられません。

（アルプス電気　広報）

プリンタの専用紙はどのメーカーでも同じですか？

プリンタの専用紙は，さまざまな評価のもとに仕様が決定され開発されます。各社のインクジェット・プリンタは一見同じように見えますが，インクやプリンタ・ヘッドなど，その特性は大きく異なります。そして，それらの特性に最適な用紙が，各社が用意したプリンタ専用紙なのです（写真5）。

そのため，プリンタ専用紙と一言にいっても，その仕様は大きく異なります。

（キヤノン販売　広報部）



《写真5》各プリンタに用意されている専用紙。一見同じ用紙に見えるが，その性質はメーカーごとに異なる

プリンタにはなぜケーブルが付属していないのですか？

多くのプリンタは，PC-98シリーズ，DOS／Vパソコン，Macintoshなど，どのパソコンにも接続できるよう設計されています。

しかし，各機種によってプリンタ・インターフェースのコネクタ形状，性質は異なります。それぞれに対応した接続ケーブルをプリンタに付属させた場合，自分のパソコンに使うケーブル以外に，必要としないケーブルも一緒に買っていることになります。

それを避けるためには，お客様がそれぞれお持ちのパソコンに対応した接続ケーブルを，自分で選択していただく必要があるのです。

プリンタに接続ケーブルが付属していないのは，こうした理由があるわけです。

（NEC　広報部）

協力：アルプス電気，NEC，エプソン販売，キヤノン販売

OS別で初心者にもよくわかる！

プリンタ接続実践レポート

プリンタを購入したら，すぐにでも使ってみたいですね。しかし，プリンタを使えるようにするには，パソコンと接続するだけでなく，プリンタを制御するドライバをパソコンへ導入する必要があります。

ここでは，接続の手順とドライバの導入方法を，Windows95とWindows3.1のそれぞれの場合で紹介します。プリンタを購入しようと思っているパソコン初心者は必見です！

ケーブル選びは慎重に

プリンタはさまざまな種類のパソコンに対応できるように，接続ケーブルを付属していません。そのため，別途接続ケーブルを購入する必要があります。

パソコンとプリンタのコネクタは，たくさんの種類があるので，自分の使っているパソコンの機種，接続したいプリンタの型番などを調べておき，購入するときは十分確認してください。よくわからない場合は，ショップの店員さんに相談するといいでしょう。

また，ケーブルの長さも重要なポイントです。プリンタを設置する場合，印刷した用紙を排出するためのスペースも確保しなければなりません。

パソコンを置いてある机の上がせまかったり，パソコンのまわりにプリンタを置く場所がないときは，長いケーブルが必要になります。逆に，パソコンのそばに置くのに長いケーブルを購入しても，かえって邪魔になってしまうでしょう。

どこにプリンタを置くかをよく考えて，設置場所にあった長さのケーブルを選ぶようにしましょう。

接続はプリンタ・ポートへ

今回は，エプソンのプリンタ『MJ-500C』をアイ・ビー・エムのDOS／Vパソコン『PS／V Vision』に直接接続します(**写真1**)。接続するまえに，プリンタとパソコンの電源は切っておきましょう。

接続は実に簡単です。プリンタにケーブルを接続し(**写真2**)，ケーブルのもう一方をパソコンに接続するだけ。

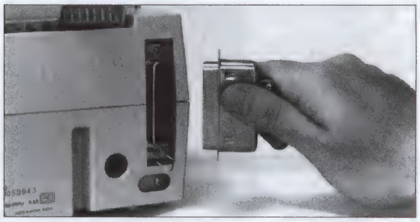
パソコン側は，通常“プリンタ・コネクタ”や“パラレル・コネクタ”と呼ばれるコネクタ（ポートともいう）にケーブルを接続します。パソコン本体のマニュアルを見て，接続するコネクタの位置を確認しておきましょう。

最近のパソコンなら，コネクタ周辺にキーボードやプリンタなど，対応している周辺機器のアイコンが表示されているので，接続をまちがえることもないでしょう(**写真3**)。

ケーブルはそのままでは抜けやすいので，ネジやグライド線(留め具)で固定するのを忘れないでください。



《写真1》エプソン『MJ-500C』と一体型DOS／Vパソコン『PS／V Vision』を接続する。MJ-500Cは，ショップでもオススメのお買い得プリンタだ



《写真2》プリンタにケーブルを接続する。接続するまえに，プリンタを実際に置いて設置場所をあらかじめ決めておこう



《写真3》プリンタに接続したケーブルをパソコンにも接続する。コネクタの上にプリンタを表すアイコンが表示されている機種もある

パソコン通信で最新ドライバを入手！

現在発売されているほとんどのプリンタには，Windows95に対応したドライバが付属しています。

しかし，不具合を修正したり，新しい技術を盛り込んだ最新のドライバのほうが絶対おトク。

パソコン通信やインターネットでは，そんな最新ドライバを無料で手に入れることができます。

なお，これらのドライバの登録方法はそれぞれ異なるので，各ドライバに同封されている説明のテキスト・ファイルを参考にしてください。

エプソン

NIFTY-Serve	EPSON Information Forum	GO FEPSONI
PC-VAN	EPSON情報コーナー	J EPSON
日経MIX	EPSON	j epson
インターネット	SEIKO EPSON WWW SERVER	http://www.epson.co.jp/

アルプス電気

NIFTY-Serve	Windowsベンダーステーション	GO SWINVA

NEC

NIFTY-Serve	NEC Information Center Forum	GO FNECINFO
PC-VAN	NECパソコン情報	J NECPC
インターネット	98Information	http://www.nec.co.jp/98/

キヤノン

NIFTY-Serve	キヤノンステーション	GO SCANON2
インターネット	キヤノン販売ホームページ	http://www.canon-sales.co.jp/

プリンタ・ドライバを導入しよう

さて，次はドライバ・ソフトを導入してみましょう。Windowsで周辺機器を使用するには，ドライバはなくてはならない存在です。ここでは，Windows95と3.1の操作方法をそれぞれ紹介します。

Windows 95 編

対話形式でドライバを導入

ここでは，エプソンの『MJ-500C』を接続したWindows95パソコンを使って，ドライバの導入方法を紹介しましょう。

まず，スタートボタンをクリックしてスタートメニューを表示させ，［設定］から［プリンタ］にカーソルを合わせてクリック(**写真4**)。

プリンタのウインドウが現れるので，［プリンタの追加］をダブル・クリックして『プリンタ ウィザード』を起動します(**写真5**)。

通常，個人でプリンタを使う場合，最初の項目ではパソコンとプリンタを直接接続する［ローカルプリンタ］を選択してください(**写真6**)。

続いて導入するドライバを選択します。ドライバの入ったフロッピーディスクをフロッピー・ドライブにセットし，［ディスク使用］をクリック(**写真7**)。

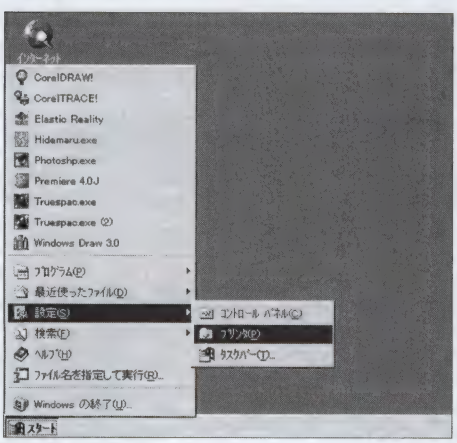
フロッピーディスクに入っているドライバの一覧が表示されるので，目的のドライバを選んで［次へ］をクリックします。

次に，プリンタを接続しているポート（コネクタ）を確認します。初期設定の状態とちがう場合は，プリンタポートの項目を反転させ選択しなおしてください(**写真8**)。

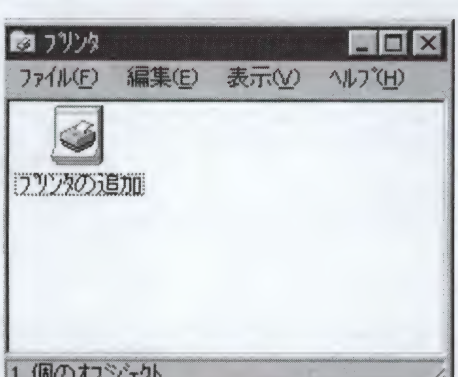
最後に，今回接続したプリンタを［通常使うプリンタ］として設定します。この項目で［はい］を選択すれば，印刷をするプリンタとして，常に『MJ-500C』が設定されます。［完了］をクリックするとドライバが導入されます(**写真9**)。

ドライバの導入が終わると，関連アイコンが登録されます。プリンタの取扱説明書をよく読んで，各アイコンの機能を確認してください(**写真10**)。

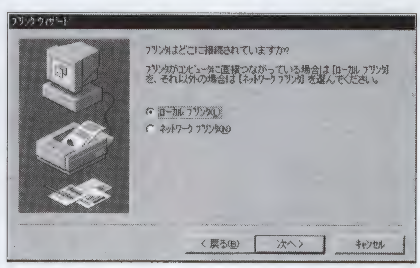
Windows95用のドライバが付属していない旧型のプリンタでも，Windows95のCD-ROMやフロッピーディスクにドライバが用意されている製品もあります。その場合でも，導入方法は前述のものと変わらないので，ぜひWindows95環境でプリンタを使ってみてくださいね。



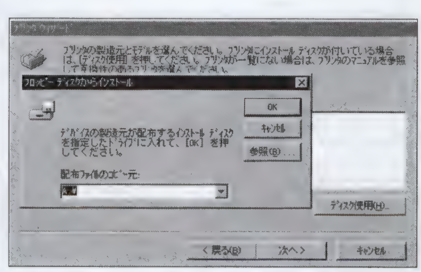
《写真4》Windows95でプリンタ・ドライバを導入するには，まずスタートメニューから，プリンタの項目をクリック



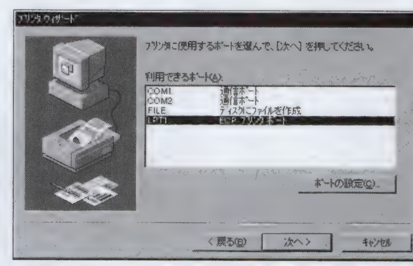
《写真5》プリンタに関するウインドウが表示される。［プリンタの追加］をダブル・クリックして，新しいプリンタ・ドライバを導入しよう



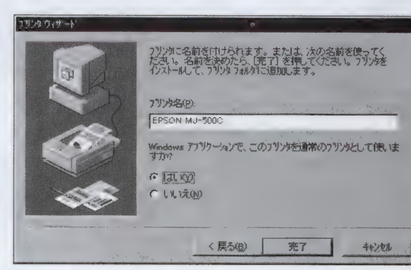
《写真6》プリンタはパソコンに直接接続しているので，ローカルプリンタを選択して［次へ］をクリック



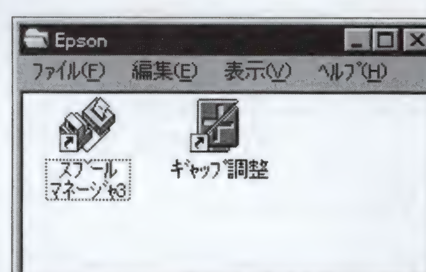
《写真7》フロッピーディスクを使ってドライバを導入する場合は，［ディスク使用］のボタンをクリックする



《写真8》プリンタがどこに接続されているか確認する。通常は，［LPTポート］を選択



《写真9》通常使うプリンタにするため，［はい］を選択して［完了］をクリック。ドライバがパソコンに導入されるぞ



《写真10》ドライバの導入が終了すると，そのプリンタに関連したアイコンが登録される。取扱説明書で機能を確認しよう

Windows 3.1 編

ファイルマネージャからセットアップ

Windows3.1でのドライバの導入方法を紹介しましょう。Windows95の場合と同じく『MJ-500C』をWindows3.1パソコンに接続してドライバを導入します。

まず，パソコンの電源を入れ，Windows3.1を起動します。

ドライバの入ったフロッピーディスクをフロッピー・ドライブにセットし，［プログラムマネージャ］の［メイン］グループにある，［ファイルマネージャ］をダブル・クリックして起動します。

ファイルマネージャのフロッピー・ドライブを示すアイコンをクリックし，内容を表示させます。

次に，ファイルの中から“setup.exe”を探してダブル・クリックしてください（**写真11**）。セットアップ・プログラムが起動し，セットアップ画面になります。

導入したいプリンタのドライバ［MJ-500C］を選択して［セットアップ実行］をクリック（**写真12**）。ドライバがパソコンへ導入され，関連アイコンがプログラムマネージャに登録されます（**写真13**）。

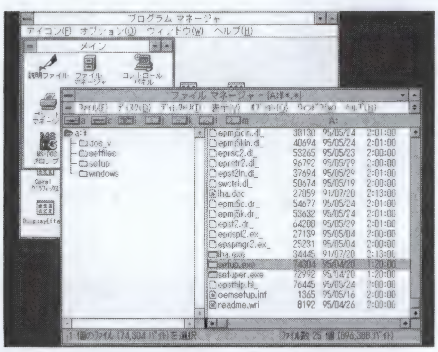
プリンタの設定をしよう

ドライバの導入が終わったら，今度はプリンタの設定を行ないましょう。［メイン］から［コントロールパネル］をダブル・クリックし，その中から［プリンタ］をダブル・クリックします（**写真14**）。

［プリンタの設定］のウインドウが表示されるので，接続ポートや通常使うプリンタなどの設定を行ないます（**写真15**）。プリンタの機種や接続ポートの設定がまちがっていないか，確認しましょう（**写真16**）。

Windows95ではドライバの導入とプリンタの設定は一連の作業になっていますが，Windows3.1ではそれぞれ別作業になっています。

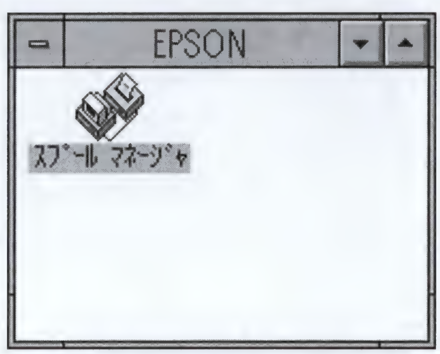
Windows3.1パソコンでプリンタを使う場合は，ドライバの導入をしたあとにプリンタの設定を行なうのを忘れないようにしましょう。



《写真11》ファイルマネージャを起動し，ドライバの入ったフロッピーディスクから“setup.exe”をダブル・クリック



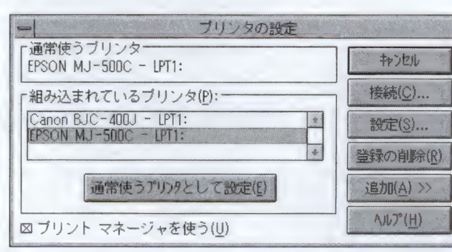
《写真12》プリンタ・ドライバのセットアップ画面。今回導入するのは『MJ-500C』のドライバだ



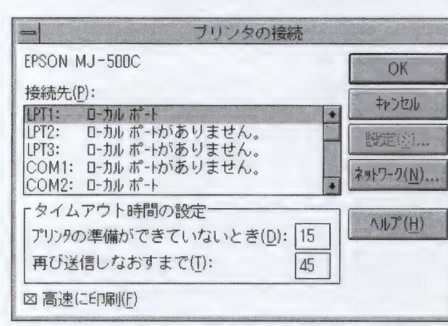
《写真13》ドライバの導入が終了すると，関連アイコンが登録される。プリンタの取扱説明書で機能を確認しておこう



《写真14》ドライバの導入の次はプリンタの設定。［メイン］―［コントロールパネル］―［プリンタ］をダブル・クリック



《写真15》ここでは，使用するプリンタの選択や，プリンタがどのポートに接続されているかを確認する



《写真16》接続ポートの設定画面。ひととおり設定が終了したら，印刷できるかどうか試してみよう

ドライバの登録を取り消すには？

プリンタを買い換えた場合，以前使っていたプリンタのドライバが登録したままの状態になっていますね。このままでも動作にはまったく問題はありませんが，スッキリさせたい場合はドライバを削除しましょう。

●Windows95の場合

［スタート］ボタンから，［設定］―［プリンタ］を選びクリックします。

プリンタのウィンドウに登録されているドライバの中から，削除したいものを左クリックして選択します。

メニューバーの［ファイル］にある［削除］をクリックすると，削除の確認のウィンドウが表示されるので，［はい］をクリックしてください。

●Windows3.1の場合

［メイン］グループにある［コントロールパネル］をダブル・クリック。コントロールパネルの中の［プリンタ］アイコンをダブル・クリックします。

「組み込まれているプリンタ」の一覧から削除したいプリンタを選択し，［登録の削除］をクリックします。

こちらでも確認のウィンドウがでるので，［はい］をクリックしてください。

買ってから後悔しない！

プロが教えるプリンタの選びかた

カタログや雑誌の記事を見て，ほしいプリンタを決めても，ショップでたくさんのプリンタをまえにするとどうしても迷ってしまいます。

そんなときは，パソコン・ショップのプロ・アドバイザーに相談するのが一番！

このページでは，パソコン・ショップの人気プリンタ，そしてプリンタ選びのコツをプロ・アドバイザーに紹介してもらいましょう。

ユニオンコンピューターネットワーク
土屋さん

住所：〒556 大阪府大阪市浪速区4-15-23
☎06-644-0554

人気のプリンタは，キヤノンの『BJC-455J』(ショップ価格56,800円)です(**写真1**)。他の製品とくらべて，A3サイズの用紙まで印刷できるのが人気のようです。A3まで印刷できるプリンタとなると，高価な場合が多いので，この価格は手頃といえるでしょう。

また，キヤノンの『BJC-210J』(ショップ価格21,000円) もオススメです。インク・カートリッジを交換することでカラー印刷も可能ですが，基本的にモノクロ文書の印刷に使う場合が多いですね。

春休みの頃は，パソコンと一緒にプリンタを購入する人が多かったですね。新社会人や，進学した学生さんがほとんどでした。今はパソコン本体に多くのアプリケーション・ソフトや周辺機器が付属しているので，あとはプリンタを用意すればひととおりそろってしまいます。

『BJC-455J』は新製品でもあり，プリンタで実績をあげているキヤノンの製品ですから，パソコン初心者にも安心してオススメしています。

プリンタには接続ケーブルが付属していませんが，当ショップではプリンタはケーブルとセットで販売しています。プリンタを購入する場合は，事前にケーブルの種類を確認しておいてください。



《写真1》キヤノンの『BJC-455J』(価格79,800円)。A3サイズの用紙まで印刷できるインクジェット・プリンタだ

ビットマップ
高橋さん

住所：〒350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40-103
☎0492-83-0455

うちでオススメしているのは，キヤノンの『BJC-455J』(ショップ価格59,800円)です。ハガキからA3サイズまで，たくさんの用紙サイズを印刷できるのが強みです。会社で，自分専用のプリンタとして使用するというお客様が多いですね。

イラストや写真の印刷など，プリンタを楽しく使いたい人には，エプソンの『MJ-500C』(ショップ価格27,800円)をオススメしています(**写真2**)。昨年登場した機種ですが，プリンタとしては十分な機能を持っていると思います。

プリンタには接続ケーブルが付属していないので，パソコン初心者の人はとまどうかもしれません。どのケーブルを選べばいいのかわからない場合は，店員に相談してください。パソコンの機種を教えてくだされば，こちらでケーブルを選びます。



《写真2》カラーページでも紹介している，エプソンの『MJ-500C』(価格49,800円)。昨年のモデルだが，インクジェット・プリンタとしては標準的な性能を持っている

ツクモパソコン本店
白井さん

住所：〒101 東京都千代田区外神田1-9-7
☎03-3253-5599

オススメは，キヤノンの『BJC-610JW』です (ショップ価格59,800円)。720dpiの解像度で，普通紙への印刷もキレイにできるのがセールス・ポイントです。『Microsoft Windows Printing System』対応で，印刷経過がくわしく画面に表示され，音声で報告してくれるのも，特徴的な機能といえます。プリンタを趣味で活用する人が買っていきますね。

予算をおさえたい場合は，エプソンの『MJ-800C』がいいでしょう (ショップ価格39,800円)。昨年のモデルですが，720dpiの解像度を実現しており，画像もキレイに印刷することができます。各メーカーが春に新製品を発売したため，実売価格が下がっているので大変お買い得になっています。プリンタを楽しく使いたい人にオススメです。

プリンタ選びのアドバイスとしては，そのプリンタで何をやりたいのかを決めておくことです。文書の印刷が中心なのか，画像の印刷が中心なのか，それによってオススメするプリンタも変わってきます。

接続ケーブルが付属していないことにも注意してほしいですね。あとでまたもどってくることのないよう，ケーブルはプリンタと一緒に購入してください。

※記事中のショップ価格は，4月13日現在のものです。

パソコン通信で君も情報通になれる！

ベーシック マガジン

BMネットワーク TODAY

・・・・・Vol.5・・・・・
ホームページの作りかた教えます
Part 3ーグラフィック編ー

TEXT&HTML BY 川崎　優

先月まではテキストの字体やレイアウトなどを中心に解説してきました。今回は，グラフィックを使用して，また一歩進んだホームページを作成してみましょう。

よく雑誌などで見かけるホームページ紹介には，きれいな絵やイラスト，写真などがありますね。ホームページにグラフィックを使用することで，一段と印象深いホームページを作ることができます。

ホームページで使うのは“GIF”ファイル

ひとくちにグラフィックといっても，ホームページに貼り付けて使用するためには，いくつか覚えておかなければならないことがあります。まずはグラフィックのファイル形式について説明しましょう。

グラフィック・データには，さまざまなファイル形式があります。写真などによく使われる『JPEG（ジェーペグ）』，DTP（デスクトップ・パブリッシング）に多く使用される『EPS』など，データの用途によって使い分けられています。

ホームページで主に使われているのは『GIF（ジフ）』という形式のグラフィック・ファイルです。GIFは，アメリカの大手商用ネットワーク『CompuServe（コンピュサーブ）』で主流となっており，事実上インターネットに流れるグラフィック・ファイルの標準的な形式となっています。

GIFに対応したグラフィック・ソフトを使おう

当然のことですが，ホームページで使用するグラフィックを作成するためには，グラフィック・ソフトが必要になります。ホームページで使用できるのは，GIF形式のグラフィック・ファイルなので，作成したグラフィックをGIF形式で保存できるグラフィック・ソフトを用意しましょう。

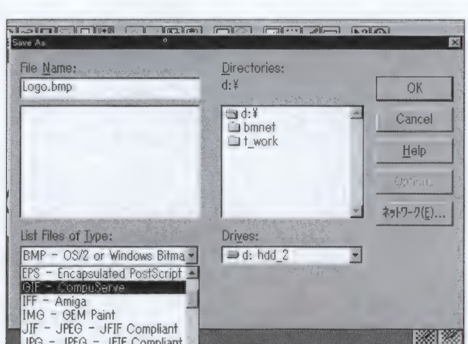
GIF形式のグラフィック・ファイルを作成できるグラフィック・ソフトには，プロのデザイナーも使用している『Adobe Photoshop』や，シェアウエア（パソコン通信やインターネットで入手できる有料のソフトウエア）で世界的に人気の高い『Paint Shop Pro』などがあります（**写真1**）。

作成したグラフィックをGIF形式にするには保存時にファイル形式を“GIF”にするだけ（**写真2**）。ソフトによっては，こまかい設定ができるものもありますが，それはこのあとに紹介することにしましょう。

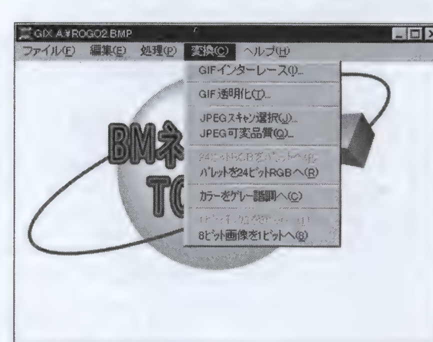
手元にGIF形式をサポートしたグラフィック・ソフトがない場合でも，あらかじめペイントブラシなどで作成したグラフィック・ファイルを，画像変換ツールを使ってGIF形式に変換するという方法があります。



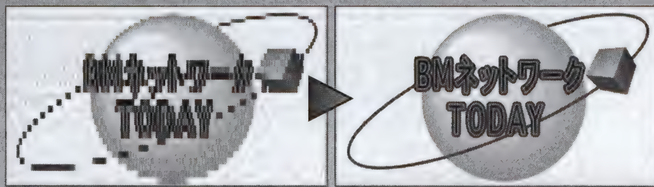
《写真1》『Paint Shop Pro』の日本語Windows95版は，メッツから価格14,800円で5月18日に発売される予定



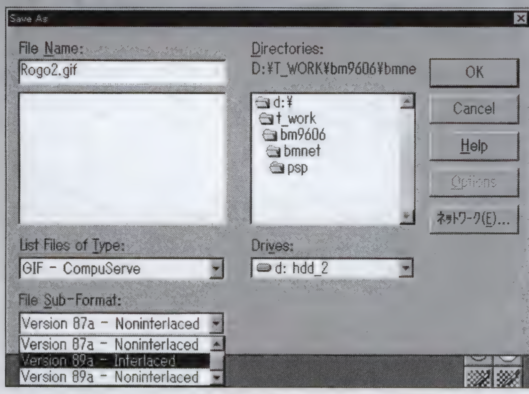
《写真2》GIFで使用できる色数は256色以下なので，色数を落としておかないと保存できないので注意が必要



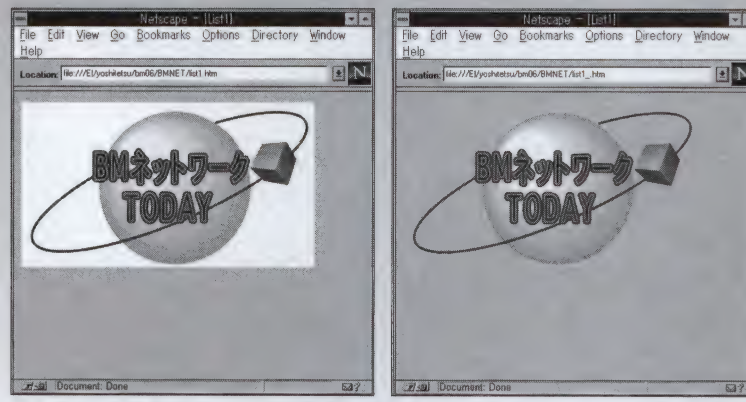
《写真3》他の形式で保存されているグラフィック・ファイルを，GIFに変換できるツール『GIX』



《写真4》GIFの形式をインターレースに設定すると，このように段階的に表示される



《写真5》Paint Shop Proでは，保存時にインターレースの指定ができる。GIXでもこの指定は可能



《写真6》通常の状態(左)では邪魔な地の部分まで表示されるが，透明色の設定をすると(右)このように特定の色をくりぬいて表示できる

GIFへの変換を行なうソフトでオススメなのが，シェアウエアとして公開されている『GIX』です(**写真3**)。これらのソフトウエアの入手方法はコラムで紹介していますので，ぜひ参考にしてください。

ファイル・サイズはなるべく小さく

ホームページでグラフィックを使用する場合，注意しなくてはいけないのが，画像のファイル・サイズ(データの容量)です。

ホームページを見るということは，HTML文書やそれに関連するグラフィックなどのデータを，WWWサーバ(WWW用のホスト・コンピュータ)から転送するということです。

つまり，ホームページのデータ量が大きいと，それだけ表示に時間がかかってしまい，見る人を退屈させてしまうことになります。ホームページでグラフィックを使用する場合，できるだけファイル・サイズを小さくする努力をすることが重要なわけです。

グラフィック・ファイルのサイズを小さくするには，グラフィックの大きさを縮小する方法と，色数を落とすという方法があります。

Windowsの画面の解像度(一画面に表示できるドット数)は，最低640×480ドットです。いろいろな人が見ることを考えて，グラフィックのサイズは大きくても600ドット程度におさえておきましょう。

また，色数もファイル・サイズに大きく関係します。GIFファイルで使用できる色数は256色以下です。イラストやロゴなどは，16色程度で十分でしょう。

これらの加工は，ほとんどのグラフィック・ソフトで可能です。とくに複雑な操作は必要ありません。

GIFにもさまざまな種類がある

GIF形式のグラフィック・ファイルは，表示方法にいろいろな設定を加えることができます。

●インターレースとノンインターレース

GIFの保存形式には，表示方法により『インターレース』と『ノンインターレース』という二つの種類があります。

インターレースは，ひとつのグラフィックを段階的に表示する形式です。最初はボンヤリと表示され，次第(しだい)にはっきりした画像になります(**写真4**)。

上から順番に表示されるノンインターレースとちがい，すべて表示されなくてもどんなグラフィックなのかわかるので，ホームページにはよく使われます。

これらの設定は，グラフィックの保存時に選択することができます。もちろん，使用するグラフィック・ソフトや画像変換ツールが，これらの形式をサポートしている必要があります。前述の『Paint Shop Pro』では，これらの保存形式の指定が可能です(**写真5**)。

●透明色を持つGIF

通常，パソコンであつかうグラフィックは四角形です。しかし，ホームページの背景の色や絵柄を生かしたい場合，グラフィックの地の部分が邪魔になってしまうことがあります。

そこでGIF形式では，特定の色を透明にするといった設定ができます。イメージとしては，“ガラスに絵を書いて壁に貼り付ける”といった感じでしょうか。これによって**写真6**のような表示になります。この設定を行なうことができるソフトウエアには，先ほど紹介した『GIX』などがあります。

グラフィックを表示する基本のタグ

それでは，グラフィックを表示するためのタグを紹介しましょう。

グラフィックを表示する基本的なタグが，<IMG SRC="●">タグです。●にはグラフィック・ファイルのURL(データの所在の指定)が入ります。個人のホームページの場合は，“～.gif”と表示したいグラフィックのファイル名を書くだけでOKです(**リスト1，写真7**)。

このタグを続けて書くと，グラフィッ

《リスト1》グラフィックの表示例

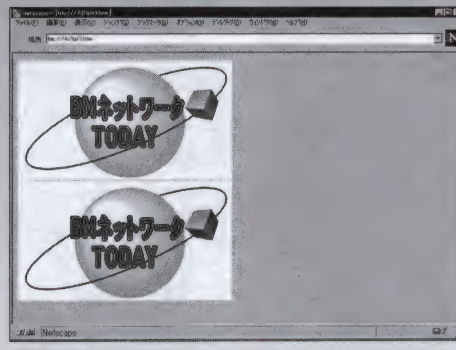
```
<IMG SRC="temp.gif">
```



《写真7》グラフィック表示の基本である<IMG SRC="●">タグ。基本的に●にはグラフィックのファイル名のみ入力する

《リスト3》グラフィックを縦に並べて表示

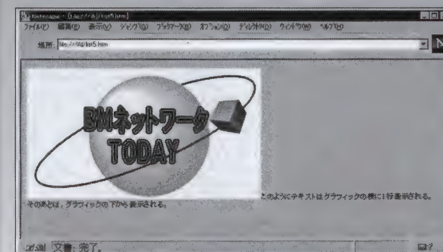
```
<IMG SRC="temp.gif">
<BR>
<IMG SRC="temp.gif">
```



《写真9》グラフィックもテキストと同じあつかいなので，改行をはさむと縦に並ぶ

《リスト5》テキストを続けて表示

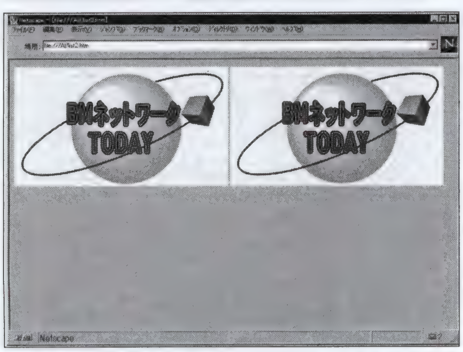
```
<IMG SRC="temp.gif">
このようにテキストはグラフィックの横に1行表示される。<BR>
そのあとは，グラフィックの下から表示される。<BR>
```



《写真11》そのままテキストを続けて書くと，このように表示される

《リスト2》グラフィックを並べて表示

```
<IMG SRC="temp.gif">
<IMG SRC="temp.gif">
```



《写真8》タグを続けて書くと，このようになる。ファイル名を変えれば，異なるグラフィックを並べることもできる

《リスト4》転送失敗、またはグラフィックがない時のテキスト表示

```
<IMG SRC="temp.gif" ALT="Magic City">
```



《写真10》グラフィックの転送に失敗しても，そこになにがあるかわかるように，ALTオプションはかならず付けよう

《リスト6》ALIGNによるテキスト位置の調整（middleの場合）

```
<IMG SRC="temp.gif" ALIGN="middle">
middleを指定した状態。<BR>
```



《写真12》ALIGNを“middle”に設定すると，グラフィックの中央にテキストが配置される

クは横に並びます（**リスト2，写真8**）。もちろんファイル名を変えれば，ちがうグラフィックを並べて表示することも可能です。

また，**リスト2**のタグの間に改行を指定する
タグや<P>タグを入れると，グラフィックは縦に表示されます（**リスト3，写真9**）。

グラフィック・ファイルの転送に失敗した場合や，グラフィックが表示できないWWWブラウザでホームページを見る人がいることなども考慮しなくてはいけません。“ALT”オプションを使うと，そこに表示されるべきグラフィックが何であるのかを，テキストで表示することができます（**リスト4，写真10**）。

テキストとグラフィックをキレイに配置！

つぎにグラフィックとテキストの表示上の関係を調整してみましょう。テキストは，<IMG SRC>タグに続けて書くと，グラフィックの底辺部分に1行分だけ並びます（**リスト5，写真11**）。

ここでALIGNオプションの登場です。これを使用すると通常グラフィック横の下のほうに配置されるテキストの位置を調整できます。

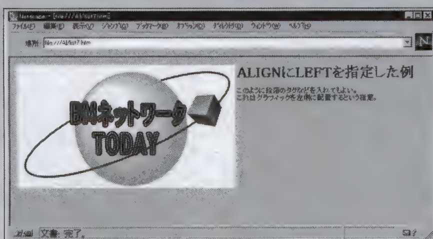
ALIGNを『top』にすると，グラフィックの上方，『middle』にすると中央，『bottom』で底辺部分に配置されます（**リスト6，写真12**）。

しかし，このALIGNオプションの指定では，表示したグラフィックの横に1行しかテキストを表示することができません。そこで，同じALIGNオプションに『left』または『right』の指定をすることで，グラフィックの横に複数行のテキストを配置することができます（**リスト7，写真13**）。

また，グラフィックとテキストは何も指定がないと，ピッタリと間隔のない状態

《リスト7》テキストをグラフィックのまわりに配置（leftの場合）

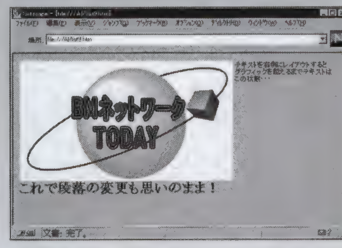
```
<IMG SRC="temp.gif" ALIGN="left">
<H1>ALIGNにLEFTを指定した例</H1>
<P>
このように段落のタグなどを入れてもよい。<BR>
これはグラフィックを左側に配置するという指定。<BR>
```



《写真13》この場合，オプションはグラフィックの位置（左寄せ，右寄せ）で指定する

《リスト9》テキストの回り込みを解除

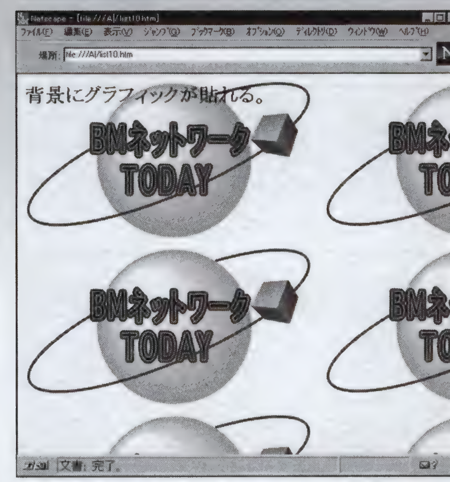
```
<IMG SRC="temp.gif" ALIGN="left">
テキストを右側にレイアウトすると<BR>
グラフィックを越えるまでテキストは<BR>
この状態・・・<BR>
<BR CLEAR=all>
<H1>これで段落の変更も思いのまま！</H1>
```



《写真15》グラフィックの途中でテキストが終わってしまっても，このタグでテキストの回り込みを解除できる

《リスト10》

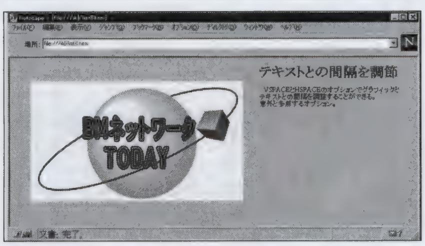
```
<BODY BACKGROUND="temp.gif">
<H1>背景にグラフィックが貼れる。</H1>
```



《写真16》背景にもグラフィックを貼ってみよう。タイル状に表示されることを考慮してグラフィックを作成すること

《リスト8》テキストとグラフィックの間隔を調整

```
<IMG SRC="temp.gif" VSPACE="30" HSPACE="30" ALIGN="left">
<H1>テキストとの間隔を調節</H1>
  VSPACEとHSPACEのオプションでグラフィックと<BR>
テキストとの間隔を調整することができる。<BR>
意外と多用するオプション。<BR>
```



《写真14》このオプションは，グラフィックに見えない枠を付ける感覚で設定する

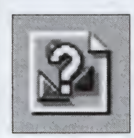
BMネットワーク・チェック1

グラフィックが表示されない(^_^;

HTML文書を作成中にグラフィックが表示されず，写真のような絵が表示されることがあります。

<IMG SRC="●">タグで，●にグラフィックのファイル名のみを書いた場合，表示されるグラフィック・ファイルは，そのHTML文書と同じ場所に保存しておく必要があります。

また，WWWサーバに転送した状態でも，表示されない場合は，ファイル名がまちがっている可能性があるので，きちんと確認しておきましょう。



このような絵が表示されたら，保存場所やファイル名を確認しよう

で表示されますが，VSPACEオプションとHSPACEオプションで，グラフィックとまわりのテキストの間隔を調整することができます(**リスト8，写真14**)。

このテキストの回り込みを使ってグラフィックを表示すると，そのグラフィックの縦幅を越えない限り，テキストはグラフィックの横に配置されます。

しかし，段落の変わり目などがある場合，これでは困ったことになってしまいますね。

テキストの回り込みを途中で切る場合は，<BR CLEAR=all>タグを使用します(**リスト9，写真15**)。

グラフィックを壁紙のように……

前回は，ホームページの背景に色を着けてみましたが，この背景にもグラフィックを貼り付けることができます。

グラフィックを表示するには，<IMG SRC>タグを使用してきましたが，背景のグラフィックには，この連載の第1回目から登場している<BODY>タグのオプションを使います。

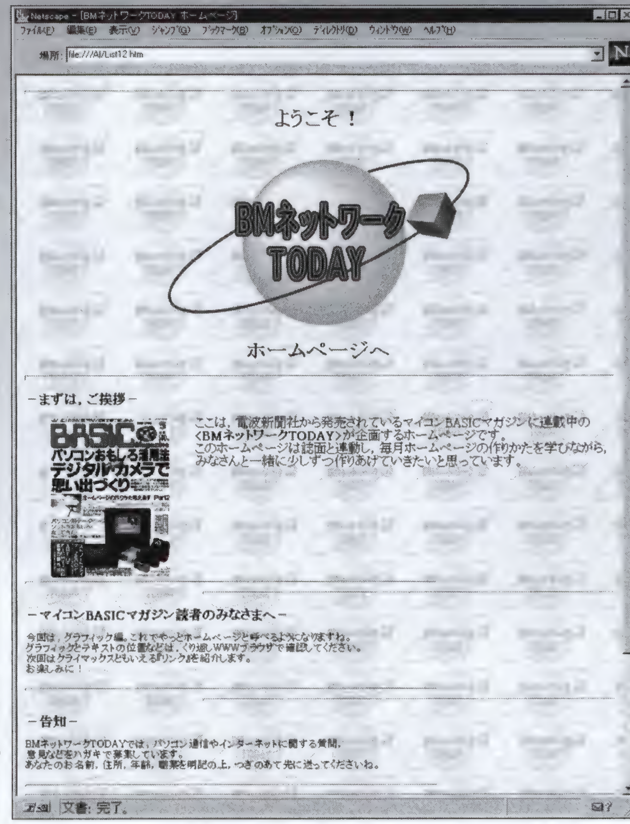
今回は，BACKGROUNDオプションを使用して<BODY BACKGROUND="~.gif">と指定します。**リスト10**を見てください。BACKGROUND指定をすると，このように指定したグラフィックが，タイル状に並べられて表示されることになります(**写真16**)。ここで表示されるグラフィックも，ファイル・サイズがあまりに大きいものを使うと，表示されるまでの時間が長くなってしまうので注意しましょう。

グラフィック・ファイルを転送しよう

ホームページにグラフィックを表示するには，表示するグラフィックのファイルと，グラフィックを表示させるタグを記述した

《リスト11》グラフィック・ファイルを転送するFTPコマンド入力例

```
ftp> open village.infoweb.or.jp
Connected to village.cab.infoweb.or.jp.
220 village FTP server (Version wu-2.4(2) Mon Oct 16 11:59:56 JST 1995) ready.
User (village.cab.infoweb.or.jp:(none)): ［コネクションID］
331 Password required for fwgc6281.
Password: ［パスワード］
230 User fwgc6281 logged in.  Access restrictions apply.
ftp> binary
200 Type set to I.
ftp> put temp.gif temp.gif
200 PORT command successful.
150 Opening BINARY mode data connection for temp.gif.
226 Transfer complete.
8094 bytes sent in 0.06 seconds (134.90 Kbytes/sec)
ftp> bye
```



《写真17》今回までのタグを使って，このホームページもパワーアップ！　やっと人に見せられるレベルになったような気が……

BMネットワークTODAYホームページのURL：
http://village.infoweb.or.jp/~fwgc6281/

BMネットワーク・チェック2

ホームページ作成に役立つソフトウエアが満載！

今回紹介したソフトウエア『Paint Shop Pro』や『GIX』は，NIFTY-Serveなどのパソコン通信でも入手できますが，WWW上からでもダウンロード（転送）ができます。ここでは，Windowsのソフトウエアを集めているホームページ『秋保窓』を紹介します。

通常ホームページを見に行く指定をするのと同様に以下のURL（アドレス）を入力してください。『秋保窓』のメニューから『画像・グラフィックス』を選ぶとグラフィック・ソフトの一覧が表示されます。

そこでダウンロードしたいソフトをマウスでクリックすると，ソフトウエアのリストがでます。

Netscapeを使用している場合，目的のソフトウエアを右クリックすると表示されるメニューから『リンクを名前を付けて保存』を選べば，ファイルを自分のパソコンへコピーすることができます。もし，操作中にパスワードを聞かれた場合には，自分のメール・アドレス（xxx@xxxx.or.jpなど）を入力すればOKです。

なお，今回紹介したソフトウエアは，シェアウエアなので，引き続き使用したい場合は，ユーザー登録をするのがマナーです。

■秋保窓のURL
http://ftp.tohoku.ac.jp/~thig/ftp/



個人のホームページながら，凝ったデザインで内容も充実している

HTML文書をWWWサーバに転送しなければなりません。

作成したグラフィックを転送するには，HTML文書と同様，FTP（File Transfer Protocol）を使います。FTPを利用するにはFTPコマンドを使うことになりますが，**リスト11**と同様の手順で行なうことで問題なくできるでしょう。

それでは，いよいよBMネットワークTODAYホームページにグラフィックを貼り付けることにしましょう。

『Adobe Illustrator』を使って，BMネットワークTODAYのロゴを作成しました。これはどんなグラフィック・ソフトでもかまいません。まずペイントブラシでBMPファイルを作成して，画像変換ツールを使用してもいいでしょう。

作成したグラフィックの地の部分を，GIXを使って透明化。インターレースのGIFで保存しました。背景にはロゴの色数を落としたものを使用しています。見た目には，もう立派なホームページですね（**リスト12，写真17**）。

さて，次回のBMネットワークTODAYは，最大の山場『リンク』にチャレンジします。リンクを利用すれば，複数のページを作成できるだけでなく，他のホームページへ直接移動するといった技も可能になります。それでは，みなさん次回もお楽しみに！

《リスト12》今回までに登場したタグを使って作成したHTML文書

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>BMネットワークTODAY ホームページ</TITLE>
</HEAD>
<BODY BACKGROUND="back.gif" TEXT="#000099">
<HR SIZE="5">
<CENTER>
<H1>ようこそ！</H1>
<BR>
<IMG SRC=logo.gif ALT="BMネットワークTODAY">
<BR>
<H1>ホームページへ</H1>
</CENTER>
<P>
<HR SIZE="5">
<H3>ーまずは，ご挨拶ー</H3>
<IMG SRC=bm.gif ALIGN="left" HSPACE=30 ALT="マイコンBASICマガジン">
<FONT SIZE="4">
ここは，電波新聞社から発売されているマイコンBASICマガジンに連載中の<BR>
<B>&ltBMネットワークTODAY&gt</B>が企画するホームページです。<BR>
このホームページは誌面と連動し，毎月ホームページの作りかたを学びながら，<BR>
みなさんと一緒に少しずつ作りあげていきたいと思っています。<BR>
</FONT>
<BR CLEAR=all>
<HR WIDTH="70%" ALIGN="left">
<HR WIDTH="70%" ALIGN="right">
<P>
<H3>ーマイコンBASICマガジン読者のみなさまへー</H3>
今回は，グラフィック編。これでやっとホームページと呼べるようになりますね。<BR>
グラフィックとテキストの位置などは，くり返しWWWブラウザで確認してください。<BR>
次回はクライマックスともいえる『リンク』を紹介します。<BR>
お楽しみに！<P>
<HR WIDTH="70%" ALIGN="left">
<HR WIDTH="70%" ALIGN="right">
<P>
<H3><BLINK>ー告知ー</BLINK></H3>
BMネットワークTODAYでは，パソコン通信やインターネットに関する質問，<BR>
意見などをハガキで募集しています。<BR>
あなたのお名前，住所，年齢，職業を明記の上，つぎのあて先に送ってくださいね。<P>
<HR WIDTH="70%" ALIGN="left">
<HR SIZE="5">
<P>
<I>
〒141<BR>
東京都品川区東五反田1-11-15<BR>
電波新聞社<BR>
マイコンBASICマガジン<BR>
『BMネットワークTODAY』係<BR>
</I>
<P>
<HR SIZE="5">
<P>
<H4>まもなくこのホームページからもメールを送れるようにしますので，<BR>
もうちょっと待っててくださいね(^O^)/<BR></H5>
<H4 ALIGN="right">マイコンBASICマガジン編集部</H5>
</BODY>
</HTML>
```

BMネットワークちょっといい話

検索サーバで快適ネットサーフィン！

今や，WWWサーバは国内だけでも相当な数が存在します。そんな中から自分の得たい情報を提供しているホームページを見つけだすのは困難なことです。

そこで頼りになるのが『検索サーバ』と呼ばれるWWWサーバです。これは，探したいホームページやWWWサーバに関連する語句を入力すると，『検索サーバ』に登録されている中からそれに関連する候補を教えてくれるというものです。

世界で最も人気のある，『Yahoo!』(http://yahoo.com/) や，国内の検索サーバの定番『千里眼』(http://www.info.waseda.ac.jp/search.htm) などが有名なところでしょう。

『Yahoo!』は，日本語版が4月よりサービスを開始しています (http://www.yahoo.co.jp/)。検索操作は簡単にできているので，それぞれのページの説明を読んで，ぜひ試してみてくださいっ。

●今回紹介したタグ一覧●

■グラフィックの表示
<IMG SRC="○">
○：表示するグラフィック・ファイルのURL

■グラフィックが表示できない場合のテキストの表示
<IMG SRC="○" ALT="●">
●：グラフィックのかわりに表示されるテキスト

■グラフィックの横に表示されるテキストの位置調整
<IMG SRC="○" ALIGN="◇">
◇：top,middle,bottom

■テキストの回り込み
<IMG SRC="○" ALIGN="◇">
◇：left,right

■グラフィックと回り込むテキストの間隔調整
<IMG SRC="○" VSPACE="★" HSPACE="☆">
★＝縦方向の間隔
☆＝横方向の間隔

■背景にグラフィックを貼り付ける
<BODY BACKGROUND="○">
○：表示するグラフィックのURL

スーパーパソコンレクチャーX

STAGE＃13：「ISDN，いんでねっすか？」

BY くり ひろし





★すっかり人気のISDN，地域によっては工事の予約がいっぱいで2〜3か月待たされる場合もあるそうです。そしてかんじんかなめのTA（ターミナル・アダプタ）も品薄状態とか。DSU（回線切替ユニット）内蔵TAやISDNボード等の新製品も今年はいろいろ出るようですし，やっとブレイクしたってとこかな？

★INSネット64は最初に始まったサービスで，1988年から開始されており，1.5Mbpsもの高速回線を使えるINSネット1500というのもあります。また，TV電話などが実用になる超高速デジタル伝送サービス（広帯域ISDN：最高150Mbps=64Kbpsの2000倍以上!!）というのもあります。

★Dチャネルは実はパケット通信と呼ばれる効率の良いデータ通信が可能なのですが，パソコン通信やインターネットアクセスにはあまり使われていません。

★じつは，ISDNに切り替えても電話番号が変わらない地域もあります。フリーダイヤルで聞いて確認しましょう。

★アナログ電話回線は二つありますが，かける（発信）のは両方とも可能だけどかかってくる（着信）のは一つ以上のダイヤルイン契約が必要になります（月額700円）。いままで家族と共用の電話しかなかった人も，自分専用の電話番号を持つチャンスかもしれませんね！

★ISDNは通話料金そのものは一般の電話と同じですからあまり高いものではありませんが，さらに夜間のかけ放題割引もあります（番号一つ指定で2,400円）。快適な速度と割引をうまく使えば，ISDNの切り替えにかかったお金も，あっと言う間にモトが取れそうです。

★先月のパソコンレクチャーの3ページ目最後のコマで，データに計算ミスがありました。2MB画像の転送にかかる時間はそれぞれ14.4Kbpsで18分半，28.8Kbpsで9分強，64Kbpsで4分強の誤りです。お詫びして訂正させていただきます。



つつ，ツグミマン！
TSUGUMIMA〜N
ちがうっ！
ツグミレディとお言い！
ね，やっぱり満足できなくなったでしょう？
うう〜〜ん……
せっかく新しくて速いモデムを買ったのに，どうしてだんだん遅く感じるようになってくるのかなぁ……？
ま，最初はすっごく速くなった！と大喜びですけどね！
文字情報が中心のパソコン通信には十二分な速さでも，インターネットアクセスには，ちと荷が勝ちすぎですかな
CPUがi8086で 1200bpsのモデムで パソ通してたころが遠い昔…
データ量の比較
画像データ：256色 200×100ドット
＝(約1/20画面)＝約160Kbyte
文字データ：80文字×25行
＝(約１画面分)＝約２Kbyte
人間，速さには慣れちゃうからの〜〜
つーわけで今や人気爆発状態のＩSDNの登場ですね！
そんなにいいのかね？
たしかに，インターネットブームに後押しされるかっこうで今や50万回線に届きそうな勢いだとか聞くがなぁ
ＩSDNの基本サービスは，ＮＴＴの場合だとＩＮSネット64と呼ばれています！
(今流行してるのもこれ)
64というのは64Kbps
(１秒間に64000bit
＝8000byte)
の速度が出せるからです!!
ISDN(サービス統合デジタル通信網：Integrated Services Digital Network)は従来のアナログ（音声）電話に対してデジタル（データ）ですべての通信を行なっていることくらいは知っとるぞ
デジタル回線速度
アナログ回線速度
損失
従って…同じ通信速度ならデジタルのほうが送り直しなど少ないぶんだけ実質的にはＩSDNのほうが速くなるのだな
気軽に使える安い回線の他にも，企業が使うような高いけど超高速の回線とかいろいろあるんですけど…
ま，私たちが使える基本的なＩSDNはどんなものなのかを見ていきましょっか
１本の電話線で…以下の回線が使えます
ＩSDN基本インターフェース「２Ｂ+Ｄ」(ニービープラステー)
「Bチャネル」と呼ばれる64Kbpsの回線が２本
(電話，ＦＡＸ，データ通信に使います)
「Dチャネル」と呼ばれる16Kbpsの回線が１本
(制御用に主に使われます)
早い話が今までの電話がアナログの電話１回線だったのに対して，ＩSDNではデジタルの電話が２回線使えるわけですね！



電話回線 （28.8Kbpsモデムを使用）	1.2MBの画像を表示するのにー理論上最高480秒 （実際例：680秒）
ISDN回線 （64Kbps TAを使用）	1.2MBの画像を表示するのにー理論上最高150秒 （実際例：180秒）

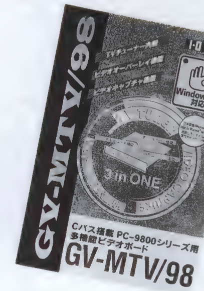
（混みぐあいで変わりますが，理論上電話回線の３倍近い速度が期待できます）

＊)TAによってはアナログ回線（電話）のつかないものもあります（ポートがない機種の場合）



WindowsでTVが楽しめる！ デジタル・ビデオが作成できる！

GV-MTV/98



■問い合わせ先■
アイ・オー・データ機器
☎0762-60-1024

価格44,800円

アイ・オー・データ機器から発売された『GV-MTV／98』は，Windows上でTVを見たり，ビデオの映像をボタン一つで壁紙にしたりすることができる，PC-9801標準バス(Cバス)用の拡張ボードです。44,800円という，比較的低価格帯に位置しながらも，パッケージの中身はなかなかのもの。さっそく，中身を検証してみましょう。

《第1表》GV-MTV／98仕様

ビデオチップ	AURA VISION VxP501
VRAM容量	512kバイト
入力端子	ビデオ入力端子×2
	S端子×1
	アンテナ端子
出力端子	TV音声出力（ステレオミニジャック）
対応OS	Windows3.1／Windows95
信号処理方式	YUV 4:2:2
キャプチャ機能＊1	320×240ピクセル　30フレーム／秒
480×360ピクセル	15フレーム／秒
640×480ピクセル	8フレーム／秒
動画圧縮機能	Aura,Aur2
動画保存形式	AVI
静止画保存形式	BMP
最大オーバレイサイズ	1,024×768ドット（NIFF）
最大オーバレイ発色	約32,000色
TV音声出力	ステレオ，二カ国語放送対応
TVチューナー機能	あり
フィーチャコネクタ	なし(フィーチャコネクタに依存しない柔軟設計)
添付ソフトウエア	Video for Windowsランタイム版
	ビデオ編集ソフトVideoWork
オプション	文字多重デコーダボード

＊1：PC-9821As3，メモリ32MB，Windows3.1＋Video for Windows1.1で計測

WindowsでTVが見れる！

まずはGV-MTV／98の背面を見てみましょう（**写真1**）。左端から，アンテナ入力，ステレオ音声出力，各種ビデオ入力端子，RGBオーバレイ用の入出力端子，DC電源入力端子と並んでいます。

アンテナ入力は文字どおり，TVのアンテナをつなぐところです。付属の75Ω同軸変換ケーブルを使ってRF入力に接続し，付属ソフト『Wall TV』を起動すれば，Windows上でTV放送が楽しめます。

当然，GV-MTV／98はTVチューナを内蔵していますので，ソフトからチャンネルの切り替えや音量の調整も行なえます。音声多重，2か国語放送にも対応しており，音声出力端子からサウンド・ボードのライン入力につなげば，迫力あるサウンドを楽しむことができます。

ビデオキャプチャ機能でデジタルビデオの編集も！

今度は，ビデオの映像をWindows上で利用してみることにします。本来，TVチューナとビデオキャプチャは，別々の製品として発売されているのですが，GV-MTV／98は1枚のボードにこの二つの機能を搭載しています。

GV-MTV／98の背面，左から3番目のコネクタがビデオ入力のコネクタです。ビデオからの映像をキャプチャする場合は，付属のビデオ入力ケーブルを使います（**写真2**）。1本でS端子，ピンジャックの二つを兼ねていますので，最大三つまでの映像機器を接続することができます。

キャプチャリングの性能は，320×240ドットで30フレーム／秒（PC-9821As3，メモリ32MB，Windows3.1＋VFW1.1で計測），640×480ピクセルで8フレーム／秒と，ビデオの映像を落としこむには十分の性能といえるでしょう。ビデオをキャプチャしたあとは，編集ソフトが必要になりますが，GV-MTV／98ではソフトの心配も不要です。

付属ソフト『VideoWork』でラクラク編集

GV-MTV/98を購入すると，ボードの設定ソフト(Windows3.1用。Windows95の場合は設定不要)の他に，Video for Windows1.1のランタイム版と，ビデオ編集ソフト『Video Work』が添付されています（**写真3**）。

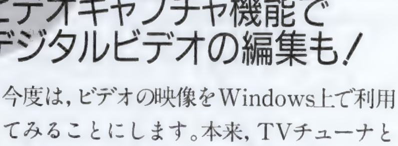
この『VideoWork』，オマケといってもなかなかのすぐれもので，24bitフルカラーでの取り込みはもちろん，複数のAVIファイルを同時に編集できたり，ワイプ，ベネチアン・ブラインドなどのトランジット，モザイク，スラントといったエフェクトなど，カンタンなビデオ編集なら，これ1本ですべてまかなえます。

生成したAVIファイルは，Windows95のメディアプレーヤーで再生できます(Windows3.1は同梱のVideo for Windowsを使用)。

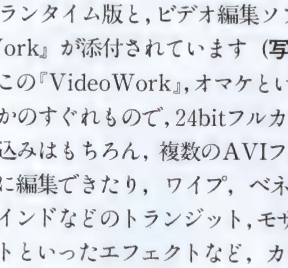
DOS/Vパソコン用も発売予定！

今回紹介したGV-MTV／98はPC-98シリーズ用ですが，DOS/Vパソコン用の『GV-MTV／ISA』も発売予定です。また，GV-MTV／98のオプションとして，映画で字幕を流したり，ニュースや株式市況などが受信できる，文字放送デコーダボード『GV-TTX／EX』(価格9,800円)も発売されました。GV-MTV／98のドーターボードとなっているので，拡張スロットをふさいでしまうこともありません。

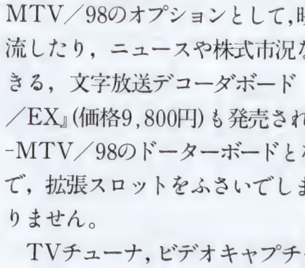
TVチューナ，ビデオキャプチャ，オーバレイの三つの機能と，それをサポートする『VideoWork』。GV-MTV／98は，デジタル・ビデオをこれからはじめようとする人にピッタリの拡張ボードといえるでしょう。



《写真1》GV-MTV98本体。左にアンテナ端子，右に映像入出力が並んでいる。ボード部品面のコネクタ二つはドーターボード用の拡張端子



《写真2》RCAピンジャック×2，S端子×1がついているビデオ入力用ケーブル。残る1本は拡張コネクタ



《写真3》添付ソフト『VideoWork』でキャプチャした素材を加工できる

ODP,CPUアクセラレータ最新情報

このコーナーはみなさんが持っているパソコンや，これから買おうとしている旧機種の能力を高めてくれる「ODP」と「CPUアクセラレータ」と対応機種の情報を満載しています。

ペンティアムのためのオーバードライブ登場

ついにペンティアム・プロセッサ用のオーバードライブ・プロセッサがインテルから発売になりました。

搭載されているCPUがペンティアムの60MHz～100MHzのパソコンを120MHz～166MHzの性能にしてしまうものです。

製品は4種類あります。それぞれのちがいを表にまとめましたので見てください。

装着可能なパソコンについては，現在インテル社で調査中です。

基本的には「JBOXPODP5V133」はマザーボードに「ソケット4」(273ピン）の「ペンティアムOverDriveプロセッサ対応ソケット」がついているパソコンが対象となります。

他の製品はマザーボードに「ソケット5」(320ピン),「ソケット7」(321ピン）の「ペンティアムOverDriveプロセッサ対応ソケット」がついているパソコンが対象となります。

レバー付きのソケットの場合は装着は簡単ですが，レバー無しのソケットではかなり難しい作業になります。

インテル社のテストでは「JBOXPODP5V133」ではロータス社のワープロ「Amipro」で56%，マイクロソフト社の表計算ソフト「Excel for Windows」で74%も動作速度が向上したということです。

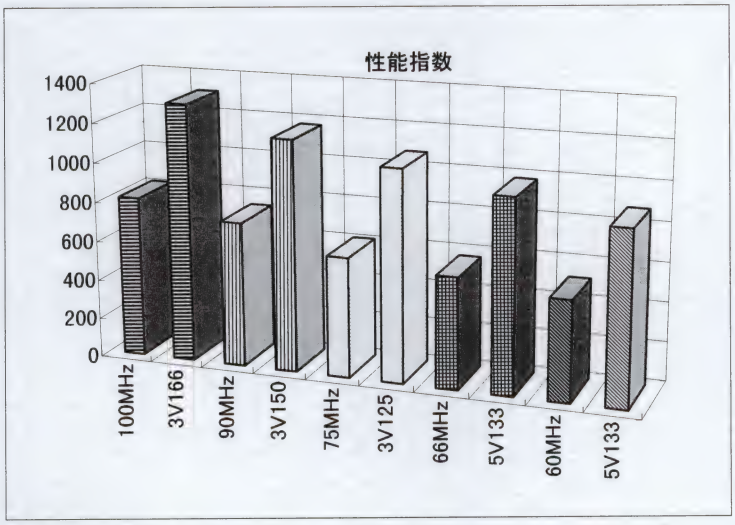
価格改定も続々と

ユーザーにとって，なによりうれしいのは価格の値下げです。今月は，インテル社のペンティアム製品，アイ・オー・データ機器の7機種などが一気に値下げされました。

対応機種表と販売店の広告とを見比べながら，お金をかけずに　高性能パソコン環境つくりにチャレンジしてください。

なおCPUの性能を上げても，メモリ容量が少ないと，真価を発揮してくれません。メモリもやっと価格が下がりはじめましたので，検討してください。

メーカー名	Win95対応	情報更新	型番	価格	装着後のCPU能力	問い合わせ先
インテル ○＝95対応 ・「S」は標準「K」は9821Xe,Xsタイプ ・数字は動作確認中	○		JBOXDX2ODP50	17,800円	IntelDX2-50MHz	Tel0120-86-8686
	○		JBOXDX2ODP66	19,800円	IntelDX2-66MHz	
	○		JBOXDX2ODPR50	17,800円	IntelDX2-50MHz	
	○		JBOXDX2ODPR66	19,800円	IntelDX2-66MHz	
	○		JBOXDX4ODP75	21,800円	IntelDX4-75MHz	
	○		JBOXDX4ODP100	27,800円	IntelDX4-100MHz	
	○		JBOXDX2ODPR75	21,800円	IntelDX4-75MHz	
	○		JBOXDX2ODPR100	27,800円	IntelDX4-100MHz	
	○	*	JBOXPODP5V63	22,000円	Pentium-63MHz	
	○	*	JBOXPODP5V83 Kタイプ	29,800円	Pentium-83MHz	
	○	*	JBOXPODP5V83 Sタイプ	29,800円	Pentium-83MHz	
	○	*	JBOXPODP3V166	78,800円	Pentium-166MHz	
	○	*	JBOXPODP3V150	58,800円	Pentium-150MHz	
	○	*	JBOXPODP3V125	47,800円	Pentium-125MHz	
	○	*	JBOXPODP5V133	47,800円	Pentium-120/133MHz	
メルコ ○＝95対応	○	*	EUA-TPOM	29,800円	AP, As.586-100MHz	Tel052-619-1827
	○		EUB-H0M	39,800円	Cx5X86-120MHz	
	○		EUB-Q0M	19,800円	BX 486-80MHz	
	○		EUD-Q0M	19,800円	DA 486-80MHz	
	○		EUF-H0M	29,800円	FA.486-96MHz	
	○	*	EUD-H0M	39,800円	Cx5X86-120MHz DA	
	○	*	EUZ-Q0M	29,800円	Cx5X86-100MHzBA2,BS2	
	○	*	HAS-33TP	27,000円	586-100MHz	
	○	*	HFA-16HS	44,800円	486-96MHz	
	○	*	HFA-16QS	29,800円	486-64MHz	
	○		HBX-25TS	19,800円	486-75MHz	
	○	*	HDA-C20TJ	18,000円	DA:486-60MHz	
	○	*	HDA-PC20WJ	19,800円	DA:486-40MHz	
	○	*	HRL-20TS	39,800円	RL:486-60MHz	
			HRD-PC12T	24,800円	RX:486-36MHz	
	○	*	HCX-33TP	29,800円	586-100MHz	
	○		HNE-33T	19,800円	486-100MHz	
	○		HNS-33TJ	19,800円	486-100MHz	
	○		HNS-25TS	14,800円	486-75MHz	
	○		HNR-16TS	14,800円	486-60MHz	
	○		HND-25TS	14,800円	486-75MHz	
			HAV-33TJ	19,800円	486-100MHz	
アセットコア ○＝95対応 △＝確認中	○		VIPER Power MULTI VM-4	69,800円	3倍速DX4	Tel045-473-5261
	○		VIPER Power MULTI Ce-4	69,800円	3倍速DX4	
	○		VIPER Power MULTI VM-Cs2	52,800円	2倍速DX2	
	○		VIPER Power MULTI VM-Ce2	49,800円	2倍速DX2	
			VIPER X Type S	19,800円	486SXLC2	
			VIPER X Type P	14,800円	486SXLC2	
	△		VIPER Max Drive SUV100	69,800円	3倍速DX4	
	△		VIPER Max Drive SUV75	64,800円	3倍速DX4	
	○	5月中	VIPER Power MULTI 586-CS2	45,800円	Am5X86-133MHz	
	○	5月中	VIPER Power MULTI 586-Ce2	45,800円	Am5X86-100MHz	
	○		VIPER Power MULTI 586-CX	49,800円	Am5X86-100MHz	
	○		VIPER Power MULTI PNT-25	53,000円	Pentium-ODP63	
	○		VIPER Power MULTI PNT-33	55,800円	Pentium-ODP83	
	△		VIPER Max Drive 586 G	49,800円	Am5X86-100MHz	
	○	*	VIPER Max Drive 586-X	39,800円	Am5X86-133MHz(MAX)	
	△		VIPER Max Drive 586 S	49,800円	Am5X86-100MHz	
アイ・オー・データ機器 ○＝95対応 △＝95対応だが実用的ではない ▲95対応には要別オプション ×＝95非対応 ー＝本体が95非対応	○		PK-Nd50-L	19,800円	i486DX2-50MHz	Tel0762-60-1024
	○	*	PK-Nd75-L	19,800円	Intel DX4-75MHz	
	×		PK-NSA66/C-S	19,800円	Cx486DX2-V66	
	×	*	PK-NSA100-L	24,800円	Intel DX4-100MHz	
	○		PK-Ne75-L	29,800円	Intel DX4-75MHz	
	○	*	PK-Ne100-L	24,800円	Intel DX4-100MHz	
	×		PK-NXC40-S	19,800円	i486DX2-40MHz	
	×	*	PK-NXC75-L	19,800円	Intel DX4-75MHz	
	×	*	PK-NSR75	19,800円	Intel DX4-75MHz	
	○		PK-586×3	26,800円	Pentium-75MHz	
	○		PK-586×4	26,800円	Cx5X86-100MHz	
	○		PK-Cx66-L	24,800円	i486DX2-66MHz	
	○	*	PK-Cx100-L	34,800円	Intel DX4-100MHz	
	ー		PK-FM486	60,000円	40MHz	
	△		PK-A486BL75-L	42,800円	75MHz	
	△	*	PK-A486Cx80-A	19,800円	Cx486DX2-V80	
	△		PK-Cx486DR×2	19,800円	40MHz	
	ー		PK-EP486D-L	17,000円	33MHz	
	△		PK-Cx486SR×2	29,800円	40MHz	
	×		PK-X486S50-L	24,800円	50MHz	
	ー		PK-V486/87SW2-L	37,000円	20MHz	
	ー		PK-VF486/87SW2-L	37,000円	25MHz	
	ー		PK-VG486/87SW3-L	42,000円	33MHz	



製品名(ペンティアムOverDriveプロセッサ＊＊MHz)	装着可能パソコンのペンティアムCPU性能	製品コード	相対性能指数	価格
166MHz	100MHz	JBOXPODP3V166	815:1308	78,800円
150MHz	90MHz	JBOXPODP3V150	735:1176	58,800円
125MHz	75MHz	JBOXPODP3V125	610:1070	47,800円
120/133MHz	66MHz 60MHz	JBOXPODP5V133	567:978 510:877	47,800円

パソコン機種名と製品名

NEC (PC-9801)

メーカー	製品名	PC-9801 model S1	PC-9801 model S2	PC-9801BA	PC-9801BA2	PC-9801BA3	PC-9801BS2	PC-9801BX	PC-9801BX2	PC-9801BX3	PC-9801BX4	PC-9801CS	PC-9801DA	PC-9801DS	PC-9801DX	PC-9801ES	PC-9801EX	PC-9801FA	PC-9801FS	PC-9801FX	PC-9801GS	PC-9801NA	PC-9801NS/A	PC-9801NS/R	PC-9801NX/C	PC-9801RA	PC-9801RA21/51	PC-9801RS	PC-9801RX	PC-9801UX	PC-9801VX	PC-9801VX0/2/4
アイ・オー・データ機器	PK-VG486/87SW3-L																														
	PK-VF486/87SW2-L																														
	PK-V486/87SW2-L																														
	PK-X486S50-L													●		●												●	●	●	
	PK-Cx486SRX2												●		●			●	●								●				
	PK-EP486D-L																														
	PK-Cx486DRX2											●													●						
	PK-486Cx80-A											●													●						
	PK-A486BL75-L											●													●						
	PK-FM486																														
	PK-Cx100-L																														
	PK-Cx66-L																														
	PK-586X4		●				●	●																							
	PK-586X3			●	●	●			●	●																					
	PK-NSR75																						●								
	PK-NXC75-L																							●							
	PK-NXC40-S																						●	●							
	PK-Ne100L																														
	PK-NE75L																														
	PK-NSA100-L																					●									
	PK-NSA66/C-S																					●									
	PK-Nd75-L																														
	PK-Nd50-L																														
アセットコア	MaxDrive586S																														
	MaxDrive586X				5中				5中	5中																					
	MaxDrive586G																														
	MaxDrive4X4times S																														
	MaxDrive4X4times G																														
	PowerMULTI-PNT-33																														
	PowerMULTI-PNT-25							●																							
	PowerMULTI-586-CX																														
	MaxDrive SUV75																														
	MaxDrive SUV100																														
	X Type P											●													●						
	X Type S	●	●									●		●		●			●	●	●							●				
	PowerMULTI-VM-Ce2																														
	PowerMULTI-VM-Cs2																														
	PowerMULTI-Ce4																														
	PowerMULTI-VM-4																														
メルコ	HAV-33TJ																														
	HND-25TS																														
	HNR-16TS																						●	●							
	HNS-25TS																					●									
	HNS-33TJ																					●									
	HNE-33T																														
	HCX-33TP																														
	HRD-PC12T													●		●												●			
	HRL-20TS																														●
	HDA-PC20WJ											●													●						
	HDA-C20TJ											●													●						
	HBX-25TS						●	●																							
	HFA-16QS																●														
	HFA-16HS																●														
	HAS-33TP			●	●	●			●	●																					
	EUF-H0M																●														
	EUD-Q0M											●														●					
	EUD-H0M											●														●					
	EUB-Q0M		●				●																								
	EUB-H0M		●				●																								
	EUA-TPOM																														
インテル	JBOXPODP5V133																														
	JBOXPODP3V125																														
	JBOXPODP3V150																														
	JBOXPODP3V166																														
	JBOXPODP5V83				S				S																						
	JBOXPODP5V63																														
	JBOXDX4ODPR100																														
	JBOXDX4ODPR75		●																												
	JBOXDX4ODP100				●				●																						
	JBOXDX4ODP75						●																								
	JBOXDX2ODPR66																														
	JBOXDX2ODPR50																														
	JBOXDX2ODP66					●			●																						
	JBOXDX2ODP50						●	●									●														

NEC (PC-9821 / PC-98RL / PC-H98)

メーカー	製品名	PC-9821Ae	PC-9821Ap	PC-9821Ap2	PC-9821As	PC-9821As2	PC-9821As3	PC-9821Be	PC-9821Bp	PC-9821Bs	PC-9821Cb2	PC-9821Ce	PC-9821Ce2シリーズ	PC-9821Cs2シリーズ	PC-9821Cx	PC-9821Cx modelS2/S3	PC-9821Nd	PC-9821Ne	PC-9821Ne2	PC-9821Xe	PC-9821Xe10	PC-9821Xs	PC-98RL	PC-H98model80	PC-H98model80/U80	PC-H98model90/U90
アイ・オー・データ機器	PK-VG486/87SW3-L																								
	PK-VF486/87SW2-L																								
	PK-V486/87SW2-L																								
	PK-X486S50-L																								
	PK-Cx486SRX2																								
	PK-EP486D-L																								
	PK-Cx486DRX2																					●			
	PK-486Cx80-A																								
	PK-A486BL75-L																					●			
	PK-FM486																								
	PK-Cx100-L													●											
	PK-Cx66-L													●											
	PK-586X4	●						●																		
	PK-586X3		●		●		●		●	●										●						
	PK-NSR75																								
	PK-NXC75-L																								
	PK-NXC40-S																								
	PK-Ne100L																●								
	PK-NE75L																●								
	PK-NSA100-L																								
	PK-NSA66/C-S																								
	PK-Nd75-L																●		●							
	PK-Nd50-L																●		●							
アセットコア	MaxDrive586S																								
	MaxDrive586X	●				5中		●		●	●									●						
	MaxDrive586G																								
	MaxDrive4X4times S																								
	MaxDrive4X4times G																								
	PowerMULTI-PNT-33		●		●																					
	PowerMULTI-PNT-25	●																								
	PowerMULTI-586-CX															●										
	MaxDrive SUV75																								
	MaxDrive SUV100																								
	X Type P																								
	X Type S																								
	PowerMULTI-VM-Ce2												●													
	PowerMULTI-VM-Cs2													●												
	PowerMULTI-Ce4												●													
	PowerMULTI-VM-4													●												
メルコ	HAV-33TJ																								
	HND-25TS																●		●							
	HNR-16TS																								
	HNS-25TS																								
	HNS-33TJ																								
	HNE-33T																●								
	HCX-33TP													●											
	HRD-PC12T																								
	HRL-20TS																					●			
	HDA-PC20WJ																								
	HDA-C20TJ																								
	HBX-25TS																								
	HFA-16QS																						●		
	HFA-16HS																						●		
	HAS-33TP		●		●	●			●	●										●	●					
	EUF-H0M																								
	EUD-Q0M																								
	EUD-H0M																								
	EUB-Q0M																								
	EUB-H0M																								
	EUA-TPOM	●	●		●																					
インテル	JBOXPODP5V133																								
	JBOXPODP3V125																								
	JBOXPODP3V150																								
	JBOXPODP3V166																								
	JBOXPODP5V83			S		S	S		S	S										K		K				
	JBOXPODP5V63							●																		
	JBOXDX4ODPR100		●	●																						
	JBOXDX4ODPR75																								
	JBOXDX4ODP100				●	●														●		●				
	JBOXDX4ODP75	●						●				●													●	●
	JBOXDX2ODPR66																								
	JBOXDX2ODPR50																								
	JBOXDX2ODP66				●	●				●										●						
	JBOXDX2ODP50	●						●				●													●	●

エプソン

メーカー	製品名	PC-286V	PC-286VE	PC-286VF	PC-286VG	PC-386	PC-386G	PC-386GE	PC-386GS	PC-386M	PC-386P	PC-386S	PC-386V	PC-386VR	PC-486FE	PC-486FR	PC-486GF	PC-486GR	PC-486GR Super	PC-486GR+	PC-486HG	PC-486HX
アイ・オー・データ機器	PK-VG486/87SW3-L				●																	
	PK-VF486/87SW2-L		●	●																		
	PK-V486/87SW2-L	●																				
	PK-X486S50-L																				
	PK-Cx486SRX2																				
	PK-EP486D-L						●		●			●	●									
	PK-Cx486DRX2					●			●				●									
	PK-486Cx80-A																				
	PK-A486BL75-L																				
	PK-FM486																				
	PK-Cx100-L																				
	PK-Cx66-L																				
	PK-586X4																				
	PK-586X3																				
	PK-NSR75																				
	PK-NXC75-L																				
	PK-NXC40-S																				
	PK-Ne100L																				
	PK-NE75L																				
	PK-NSA100-L																				
	PK-NSA66/C-S																				
	PK-Nd75-L																				
	PK-Nd50-L																				
アセットコア	MaxDrive586S														●							
	MaxDrive586X																				5中	5中
	MaxDrive586G																	●		●		
	MaxDrive4X4times S														●				●			
	MaxDrive4X4times G																	●		●		
	PowerMULTI-PNT-33																		●			
	PowerMULTI-PNT-25																				
	PowerMULTI-586-CX																				
	MaxDrive SUV75																				
	MaxDrive SUV100																				
	X Type P											●	●									
	X Type S							●		●	●			●								
	PowerMULTI-VM-Ce2																				
	PowerMULTI-VM-Cs2																				
	PowerMULTI-Ce4																				
	PowerMULTI-VM-4																				
メルコ	HAV-33TJ																				
	HND-25TS																				
	HNR-16TS																				
	HNS-25TS																				
	HNS-33TJ																				
	HNE-33T																				
	HCX-33TP																				
	HRD-PC12T																				
	HRL-20TS																				
	HDA-PC20WJ																				
	HDA-C20TJ																				
	HBX-25TS																				
	HFA-16QS																●					
	HFA-16HS																●					
	HAS-33TP															●						
	EUF-H0M																				
	EUD-Q0M																				
	EUD-H0M																				
	EUB-Q0M																				
	EUB-H0M																				
	EUA-TPOM																				
インテル	JBOXPODP5V133																				
	JBOXPODP3V125																				
	JBOXPODP3V150																				
	JBOXPODP3V166																				
	JBOXPODP5V83																					S
	JBOXPODP5V63																				●	
	JBOXDX4ODPR100																				
	JBOXDX4ODPR75																		●			
	JBOXDX4ODP100															●						
	JBOXDX4ODP75														●		●	●		●		
	JBOXDX2ODPR66																				
	JBOXDX2ODPR50																				
	JBOXDX2ODP66															●						
	JBOXDX2ODP50														●		●	●		●		

メーカー	パソコン機種名と製品名	インテル JBOXDX2ODP50	JBOXDX2ODP66	JBOXDX2ODPR50	JBOXDX2ODPR66	JBOXDX4ODP75	JBOXDX4ODP100	JBOXDX4ODPR75	JBOXDX4ODPR100	JBOXPODP5V63	JBOXPODP5V83	JBOXPODP3V166	JBOXPODP3V150	JBOXPODP3V125	JBOXPODP5V133
	PC-486MR		●				●				S				
	PC-486MS										S				
	PC-486MU		●				●				S				
	PC-486MV										S				
	PC-486NOTE AS														
	PC-486NOTE ASC														
	PC-486NOTE ASD														
	PC-486NOTE ASX														
	PC-486NOTE AU														
	PC-486NOTE AUC														
	PC-486NOTE AUX														
	PC-486NOTE AV														
	PC-486NOTE AVC														
	PC-486NOTE AVX														
	PC-486P	●				●									
	PC-486RS										S				
	PC-486SE	●				●									
	PC-486SR		●				●								
富士通	FM TOWNS II														
	FMV-425D	●	●			●	●			●	S				
	FMV-425sD2	●	●			●	●			●	S				
	FMV-433D				●				●		S				
	FMV-433sD2		●				●				S				
	FMV-450sD2		●			●	●			●	S				
	FMV-450sD3		◎			●	●			●	S				
	FMV-466D								●		S				
	FMV-466D2						●				S				
	FMV-466D3						●				S				
	FMV-466D4										最終				
エプソンダイレクト	AT-1500				●										
	AT-1500S				●				●						
	AT-3050				●				●	●	S				
	AT-3550				●				●	●	S				
コンパック	DESKPRO 33M				●										
	DESKPRO 4/25IS			●	●			●	●						
	DESKPRO 4/33I				●				●						
	DESKPRO 486/33M				●										
	DESKPRO 486S/16M	●													
	DESKPRO 486S/25M	●													
	DESKPRO XE450									●					
	DESKPRO XE466										S				
	Portable 486,486c				●										
	PRESARIO 433				●				●						
	PROLINEA 4/25S	●				●									
	PROLINEA 4/33				●				●						
	PROLINEA 4/33S				●				●						
	PROLINEA 4/33S CDS				●				●						
	PROLINEA 450/3									●	S				
	PROLINEA 466/3										S				
	PROLINEA 466/4										S				
	PROLINEA 466/4 CDS										S				
	PROLINEA MT 4/33S				●				●		S				
	PROLINEA MT 4/33S CDS				●				●		S				
	PROLINEA MT 4/66								●		S				
	PROLINEA MT4/66 CDS								●		S				
	PROLINEA Net1 25S/33S				●				●						
	ProSignia 486/33				●										
	SYSTEMPRO/LT486DX/33				●										
	SYSTEMPRO/LT486SX/25			●											
デル	OptiPlex466/Le										S				
物産デジタル	PCiN486D/33				●										
	PCiN486S/25	●													
松下	CF-V21 DB D/F/K	●													
	CF-V31 DB G/K,DS3		●				●								
東芝	J-3100 PV/2 433		●								S				
	J-3100 PV/2 466										S				
	J-3100 PV433		●												
日本DEC	DECpc425sxLP	●													
	DECpc433dxLP		●												
日本IBM	PS/55モデル5530-W	●													
	PS/55モデル5550-W	●													
	PS/55モデル5560-W1	●													
	PS/55モデル5580-W0	●													
	PS/Vモデル2405-W01	●													
	PS/Vモデル2405-WA		●												
	PS/Vモデル2406-W		●				●								

メーカー	パソコン機種名と製品名	メルコ EUA-Tシリーズ	EUB-H0M	EUB-Q0M	EUD-H0M	EUD-Q0M	EUF-H0M	HAS-33TS	HFA-16HS	HFA-16QS	HBX-25TS	HDA-C2,0TJ	HDA-PC20WJ	HRL-20TJ	HRD-PC12T	HCX-33TR	HNE-33T	HNS-33TJ	HNS-25TS	HNR-16TS	HND-25TS	HAV-33TJ
	PC-486MR																					
	PC-486MS																					
	PC-486MU																					
	PC-486MV																					
	PC-486NOTE AS																					
	PC-486NOTE ASC																					
	PC-486NOTE ASD																					
	PC-486NOTE ASX																					
	PC-486NOTE AU																					●
	PC-486NOTE AUC																					●
	PC-486NOTE AUX																					●
	PC-486NOTE AV																					●
	PC-486NOTE AVC																					●
	PC-486NOTE AVX																					●
	PC-486P																					
	PC-486RS																					
	PC-486SE																					
	PC-486SR																					
富士通	FM TOWNS II																					
	FMV-425D																					
	FMV-425sD2																					
	FMV-433D																					
	FMV-433sD2																					
	FMV-450sD2																					
	FMV-450sD3																					
	FMV-466D																					
	FMV-466D2																					
	FMV-466D3																					
	FMV-466D4																					
エプソンダイレクト	AT-1500																					
	AT-1500S																					
	AT-3050																					
	AT-3550																					
コンパック	DESKPRO 33M																					
	DESKPRO 4/25IS																					
	DESKPRO 4/33I																					
	DESKPRO 486/33M																					
	DESKPRO 486S/16M																					
	DESKPRO 486S/25M																					
	DESKPRO XE450																					
	DESKPRO XE466																					
	Portable 486,486c																					
	PRESARIO 433																					
	PROLINEA 4/25S																					
	PROLINEA 4/33																					
	PROLINEA 4/33S																					
	PROLINEA 4/33S CDS																					
	PROLINEA 450/3																					
	PROLINEA 466/3																					
	PROLINEA 466/4																					
	PROLINEA 466/4 CDS																					
	PROLINEA MT 4/33S																					
	PROLINEA MT 4/33S CDS																					
	PROLINEA MT 4/66																					
	PROLINEA MT4/66 CDS																					
	PROLINEA Net1 25S/33S																					
	ProSignia 486/33																					
	SYSTEMPRO/LT486DX/33																					
	SYSTEMPRO/LT486SX/25																					
デル	OptiPlex466/Le																					
物産デジタル	PCiN486D/33																					
	PCiN486S/25																					
松下	CF-V21 DB D/F/K																					
	CF-V31 DB G/K,DS3																					
東芝	J-3100 PV/2 433																					
	J-3100 PV/2 466																					
	J-3100 PV433																					
日本DEC	DECpc425sxLP																					
	DECpc433dxLP																					
日本IBM	PS/55モデル5530-W																					
	PS/55モデル5550-W																					
	PS/55モデル5560-W1																					
	PS/55モデル5580-W0																					
	PS/Vモデル2405-W01																					
	PS/Vモデル2405-WA																					
	PS/Vモデル2406-W																					

メーカー	パソコン機種名と製品名	アセットコア PowerMULTI-VM-4	PowerMULTI-Ce4	PowerMULTI-VM-Cs2	PowerMULTI-VM-Ce2	X Type S	X Type P	MaxDriveSUV100	MaxDriveSUV75	PowerMULTI586-CX	PowerMULTI-PNT-25	PowerMULTI-PNT-33	MaxDrive4X4timesG	MaxDrive4X4timesS	MaxDrive586G	MaxDrive586X	MaxDrive586S
	PC-486MR															5中	
	PC-486MS															5中	
	PC-486MU															5中	
	PC-486MV															●	
	PC-486NOTE AS								●								
	PC-486NOTE ASC								●								
	PC-486NOTE ASD								●								
	PC-486NOTE ASX								●								
	PC-486NOTE AU							●									
	PC-486NOTE AUC							●									
	PC-486NOTE AUX							●									
	PC-486NOTE AV							●									
	PC-486NOTE AVC							●									
	PC-486NOTE AVX							●									
	PC-486P																
	PC-486RS															5中	
	PC-486SE													●			●
	PC-486SR																
富士通	FM TOWNS II																
	FMV-425D																
	FMV-425sD2																
	FMV-433D																
	FMV-433sD2																
	FMV-450sD2																
	FMV-450sD3																
	FMV-466D																
	FMV-466D2																
	FMV-466D3																
	FMV-466D4																
エプソンダイレクト	AT-1500																
	AT-1500S																
	AT-3050																
	AT-3550																
コンパック	DESKPRO 33M																
	DESKPRO 4/25IS																
	DESKPRO 4/33I																
	DESKPRO 486/33M																
	DESKPRO 486S/16M																
	DESKPRO 486S/25M																
	DESKPRO XE450																
	DESKPRO XE466																
	Portable 486,486c																
	PRESARIO 433																
	PROLINEA 4/25S																
	PROLINEA 4/33																
	PROLINEA 4/33S																
	PROLINEA 4/33S CDS																
	PROLINEA 450/3																
	PROLINEA 466/3																
	PROLINEA 466/4																
	PROLINEA 466/4 CDS																
	PROLINEA MT 4/33S																
	PROLINEA MT 4/33S CDS																
	PROLINEA MT 4/66																
	PROLINEA MT4/66 CDS																
	PROLINEA Net1 25S/33S																
	ProSignia 486/33																
	SYSTEMPRO/LT486DX/33																
	SYSTEMPRO/LT486SX/25																
デル	OptiPlex466/Le																
物産デジタル	PCiN486D/33																
	PCiN486S/25																
松下	CF-V21 DB D/F/K																
	CF-V31 DB G/K,DS3																
東芝	J-3100 PV/2 433																
	J-3100 PV/2 466																
	J-3100 PV433																
日本DEC	DECpc425sxLP																
	DECpc433dxLP																
日本IBM	PS/55モデル5530-W																
	PS/55モデル5550-W																
	PS/55モデル5560-W1																
	PS/55モデル5580-W0																
	PS/Vモデル2405-W01																
	PS/Vモデル2405-WA																
	PS/Vモデル2406-W																

メーカー	パソコン機種名と製品名	アイ・オー・データ機器 PK-Nd50-L	PK-Nd75-L	PK-NSA66/C-S	PK-NSA100-L	PK-NE75L	PK-Ne100L	PK-NXC40-S	PK-NXC75-L	PK-NSR75	PK-586×3	PK-586×4	PK-Cx66-L	PK-Cx100-L	PK-FM486	PK-A486BL75-L	PK-486Cx80-A	PK-Cx486DR×2	PK-EP486D-L	PK-Cx486SR×2	PK-X486S50-L	PK-V486/87SW2-L	PK-VF486/87SW2-L	PK-VG486/87SW3-L
	PC-486MR																							
	PC-486MS																							
	PC-486MU																							
	PC-486MV																							
	PC-486NOTE AS																							
	PC-486NOTE ASC																							
	PC-486NOTE ASD																							
	PC-486NOTE ASX																							
	PC-486NOTE AU																							
	PC-486NOTE AUC																							
	PC-486NOTE AUX																							
	PC-486NOTE AV																							
	PC-486NOTE AVC																							
	PC-486NOTE AVX																							
	PC-486P																							
	PC-486RS																							
	PC-486SE																							
	PC-486SR																							
富士通	FM TOWNS II														●									
	FMV-425D																							
	FMV-425sD2																							
	FMV-433D																							
	FMV-433sD2																							
	FMV-450sD2																							
	FMV-450sD3																							
	FMV-466D																							
	FMV-466D2																							
	FMV-466D3																							
	FMV-466D4																							
エプソンダイレクト	AT-1500																							
	AT-1500S																							
	AT-3050																							
	AT-3550																							
コンパック	DESKPRO 33M																							
	DESKPRO 4/25IS																							
	DESKPRO 4/33I																							
	DESKPRO 486/33M																							
	DESKPRO 486S/16M																							
	DESKPRO 486S/25M																							
	DESKPRO XE450																							
	DESKPRO XE466																							
	Portable 486,486c																							
	PRESARIO 433																							
	PROLINEA 4/25S																							
	PROLINEA 4/33																							
	PROLINEA 4/33S																							
	PROLINEA 4/33S CDS																							
	PROLINEA 450/3																							
	PROLINEA 466/3																							
	PROLINEA 466/4																							
	PROLINEA 466/4 CDS																							
	PROLINEA MT 4/33S																							
	PROLINEA MT 4/33S CDS																							
	PROLINEA MT 4/66																							
	PROLINEA MT4/66 CDS																							
	PROLINEA Net1 25S/33S																							
	ProSignia 486/33																							
	SYSTEMPRO/LT486DX/33																							
	SYSTEMPRO/LT486SX/25																							
デル	OptiPlex466/Le																							
物産デジタル	PCiN486D/33																							
	PCiN486S/25																							
松下	CF-V21 DB D/F/K																							
	CF-V31 DB G/K,DS3																							
東芝	J-3100 PV/2 433																							
	J-3100 PV/2 466																							
	J-3100 PV433																							
日本DEC	DECpc425sxLP																							
	DECpc433dxLP																							
日本IBM	PS/55モデル5530-W																							
	PS/55モデル5550-W																							
	PS/55モデル5560-W1																							
	PS/55モデル5580-W0																							
	PS/Vモデル2405-W01																							
	PS/Vモデル2405-WA																							
	PS/Vモデル2406-W																							

ベーマガ電脳市場

ここで紹介するセット商品や単品商品は，そのお店独自のオススメ商品です。価格等の変更や品切れの場合もありますので，電話で確認してから，ご購入ください。

注：ここに掲載されている特価は4月10日現在のものです。

コンピュータ・ショップ今月のお買い得商品ピックアップ

パソコンショップP&A秋葉原店

〒101 東京都千代田区外神田3-14-6　恵光ビル5F
☎ 03-5294-7053



●パソコン本体・モニタ
アップル　Macintosh Performa6310
CPU：PowerPC603e100MHz，メモリ：16MB，HDD：1.2GB，CD-ROM：4 倍速，CRT：14 インチ，28,800bps のモデム内蔵
オープン価格
●メモリ
16MB SIMM
オープン価格
●ソフトウエア
Adobe Page Mill V1.0J
定価 29,800 円
●スキャナ
エプソン　GT-5000 ART
定価 59,800 円
●プリンタ
アルプス　MD-2000S
定価 79,800 円
●プリンタケーブル

セット特価 443,000 円

声　PowerPC603e 100MHz のスピード，合計32MBのメモリ，大容量1.2GBのハードディスク，モニタ，モデム内蔵，各種ソフトが付属したPerforma6310で，インターネット・ホームページ作成セットを組みました。
　スキャナで画像を取り込み，日本語版アドビページミルを使えば，HTML を知らずして，独自のホームページが作れます。
　出来上がったら，インターネット仲間にさっそく見せてあげよう！！パソコンを持っていない友達には，色のすばらしいアルプスのプリンタ MD2000S で印刷して見せてあげましょう。

九十九電機DOS/Vパソコン本館

〒101 東京都千代田区外神田 1-11-3
☎ 03-3254-3999



●パソコン本体　マイクロン　MIL/VP133C
CPU：Pentium133MHz，メモリ：EDO16MB，HDD：1.6GB，CD-ROM：6 倍速
定価 288,000 円
●プリンタ　キヤノン　BJC-610JW
インクジェット・カラー
定価 69,800 円
●プリンタ・ケーブル
●モデム　V34ES Ⅱ
定価 28,800 円

セット特価 359,000 円

声　とにかく速い！おすすめです。

ユニオンコンピューターネットワーク

〒556 大阪市浪速区日本橋 5-6-14
☎ 078-644-5954



●パソコン本体
NEC　PC-9821Xv13/R16
CPU：Pentium133MHz，メモリ：16MB，HDD：1.6GB，CD-ROM：4倍速，フリント・アクセス可能なファイルベイ装備のミニタワー型
定価：338,000 円
●メモリ　I/O データ　NE-SIMXB-8MX2
●HDD　メルコ　DSC-2048NN
●MO　アバリス　PS-230MOLmk Ⅱ
●プリンタ　キヤノン　BJC-455J
●プリンタ・ケーブル

セット特価 400,000 円

声　何でも格安で販売しています。一度，お電話ください。

パシフィックレンタル　中古パソコン販売センター

〒144 東京都大田区西蒲田 7-20-5 第七醍醐ビル 1F
☎ 03-3733-1441



●パソコン本体
NEC　PC-9801EX4（中古品）
CPU：80286/12MHz，メモリ：640KB（最大 9.6MB 増設可），3.5 インチ FDD × 2，HDD：20MB，マウス I/F，プリンタ I/F，LINEOUT 端子，FM3 和音，SSG3 和音，スピーカ内蔵
定価 488,000 円
●ディスプレイ　NEC　PC-TV354
15 インチカラー・640 × 400，ドットピッチ 0.39mm，TV 兼用型
定価 110,000 円

セット特価 28,000 円

声　性能も機能も本格的仕様で，ワープロソフト，表計算ソフト，データベース，ゲームなど豊富なPC-9800シリーズ用市販ソフトが利用でき，ディスプレイはテレビも見れる兼用型。カラーテレビを買う金額でパソコンのセットが買えるとてもお買い得な逸品です。

日本マイコン流通センター

〒150 東京都渋谷区道玄坂 2-3-2 DAIGAI ビル 7F
☎ 03-3463-4455

●パソコン本体 NECPC-H98U90/100
CPU：486SX25MHz，NESA バス，メモリ：3.6MB，HDD：100MB，3.5 インチ FDD2 機
定価：1,145,000 円
● CRT
NEC　PC-KH1511
定価：168,000 円



セット価格 49,800 円

声　ハイレゾリューション・モードの採用に加え ,32 ビットバス NESA を搭載。

ユニオンコンピューターネットワーク

〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-14
☎ 078-644-5954



●パソコン本体
NEC PC-9821Xa16/R16
CPU：Pentium166MHz，メモリ：16MB，HDD：1.6GB，CD-ROM：4倍速
定価：448,000円

特価 270,000円

九十九電機DOS/Vパソコン本館

〒101 東京都千代田区外神田1-11-3
☎ 03-3254-3999



●スキャナ
エプソン GT-8500WIN
定価 99,800円

特価 69,800円

サンマックス

〒259-13 神奈川県秦野市戸川376-1 MSビル1F
☎ 0463-75-5240

●SCSIボード
ロジテック LHA15H

特価 2,000円

声 パソコンをはじめてみたい人，買い換えたい人，処分したい人，サンマックスへ気軽にお電話ください。

OTTO(オット)

〒101 東京都千代田区神田須田町2-2
☎ 03-5256-3801



●パソコン本体
東芝 DynaBook SS-R575 051CT/A
CPU：Pentium75MHz，メモリ：8MB，HDD：520MB，9.5インチTFTカラー液晶ディスプレイ
定価：368,000円

特価 189,800円

声 Pentium内蔵のB5サブノートがこの価格です。しかもTFTカラーですので，これは“買い”でしょう。
なお，当店は業務拡大のため事務所，流通センター，サポート（メンテナンス）センターが変わりました。スタッフ一同新たな気持ちでがんばります。よろしく。

九十九電機DOS/Vパソコン本館

〒101 東京都千代田区外神田1-11-3
☎ 03-3254-3999



●プリンタ
キヤノン BJC-455J
単票サイズA3対応
定価79,800円

特価 63,800円

日本マイコン流通センター

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
☎ 03-3463-4455



●パソコン本体
富士通 FMV-DESKPOWER H（FMV-5DH6）
CPU：Pentium133MHz，メモリ：8MB，HDD：850MB，CD-ROM：4倍速，17インチディスプレイ付き，Windows3.1モデル
定価358,000円

特価 230,000円

声 内容的には現行モデルにひけはとりません。お買い得です。

わけのわからないパソコン用語に憤っている読者の声を結集
新コーナー連載開始と投稿募集のお知らせ

①パソコン用語日本語化大作戦コーナー

今，この文章はマイクロソフト社のワードというとても使いやすいワープロ・ソフトで書いていますが，今月のOFで採用された川崎泰治君の意見を受けて，使われている言葉の意味を説明できるか，挑戦してみました。

まず説明「ヘルプ」機能を開いて「トピックの検索」を選びました。

トピックって何？とまず挫折。「キーワード」は何とかわかりますが「アンサー ウィザード」なんていうことばはふだん使いませんよね。

そこで！！！

「パソコン用語日本語化大作戦」の宣戦を布告します。

インターネット→電子情報網，アクセラレータ・ボード→高速化基板，こんな感じでもいいですし，インストール→移筒登録（かえってわかりにくいか・・・・）など，読者のみなさんの機知と英知に富んだ翻訳語を，綴じ込みハガキや普通のハガキに書いてお寄せください。採用者には何かを差し上げる予定です。たくさん集まったら辞書を作ることも予定しています。

②こんな日本語あるか！！！コーナー

Windowsなどを操作していると，突然エラーメッセージが出て，「YesかNo」かを聞かれてドギマギしたことがありませんか？

編集部でもある人がパソコン通信がつながらないと，2日間もパソコンの前に座っていました。「相手がずっと話し中だ！！」とカンカン。

原因は「通信で使う電話番号を入力してください」というソフトのメッセージでした。

通信で使う電話番号として影さんは（あっ言っちゃった）自分の電話番号をそこに入力していたのです。これは「通信する相手の電話番号」ということだったのです。

確かに通信で使う電話番号という文章は正しいのですが，影さんが間違えるのもしかたがないことです。パソコン上のトラブルの多くが説明不足から発生しているようです。みなさんの体験談や失敗談を具体的に書いて，「こんな日本語あるか！！！」コーナーにどしどし送ってください。

宛先は **〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部 それぞれの係**です。

Information Catch Up

インフォメーションキャッチアップ

パソコン

メビウス・ノート インターネット完全対応モデル登場

●PC-A400シリーズ

シャープは，同社のDOS/Vノート・パソコン“メビウス・ノート”に，インターネットに完全対応した新製品『PC-A400シリーズ』を追加しました。

新製品はシャープ独自の“鮮やか液晶(スーパーHA)”を搭載し，画面の明るさを30%アップ。マルチメディア・ソフトをSVGA表示（800×600ドット，65,536色）の高解像度画面で使用することができます。

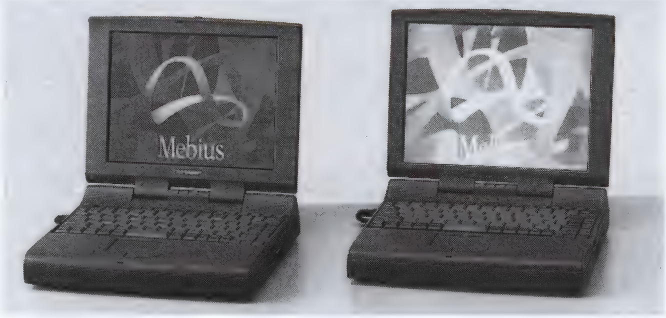
また，高速FAXモデムとともに，インターネット対応通信ソフト『Netscape Navigator1.12日本語版』，『Internet Explorer 2.0』を標準装備。さらにインターネット・サービスへの加入手続きができる『はじめよう！ インターネット』と，インターネットからの英文情報を日本語に翻訳できる『英日翻訳支援ソフト(基本語辞書約109,000語)』もインストール済みで，購入したその日からすぐにインターネットの世界を楽しめます。

■PC-A400シリーズ主な仕様

◆『PC-A435』（価格550,000円）
CPU：Pentium-120MHz
ディスプレイ：11.3インチTFTカラー

◆『PC-A445』（価格600,000円）
CPU：Pentium-133MHz
ディスプレイ：11.3インチTFTカラー

◆『PC-A455』（価格700,000円）
CPU：Pentium-133MHz
ディスプレイ：12.1インチTFTカラー



●全モデル共通仕様
メモリ：16Mバイト（最大48Mバイト），
セカンド・キャッシュ：256kバイト
ビデオメモリ：1Mバイト
ハードディスク：1Gバイト
CD-ROMドライブ：4倍速
モデム：28,800bpsFAXモデム
サウンド機能：SoundBlaster16準拠，ステレオ・スピーカ，マイク内蔵
バッテリ駆動時間：約2～3時間
サイズ：297×245×58mm
質量：約3.4kg

■問い合わせ先
シャープ（株）コンシューマーセンター
☎043-297-4649（東日本相談室）
☎06-621-4649（西日本相談室）

28.2mmの 超薄型・軽量ノート・パソコン

●Digital HiNote Ultra Ⅱ

薄型，軽量のノート・パソコンとして好評の“Digital HiNote Ultra（ディジタル・ハイノート・ウルトラ)”シリーズに，高速PentiumCPUを搭載した次世代モデル『Digital HiNote Ultra Ⅱ』2機種が登場しました。

新製品は高速な100／120MHzのPentiumCPUと，新世代の高速キャッシュ・メモリ“パイプライン・バーストSRAM”を採用。ひときわ優れた高速処理が可能です。また，ディスプレイには800×600ドット（65,536色）表示の10.4インチTFT液晶を搭載し，今まで以上の高性能とあつかいやすさを実現しています。

これと同時に，従来モデルより2.3mm薄い28.2mmというPentium搭載ノート・パソコンの常識をやぶる驚異的な薄型化と，1.8kgという軽量化（本体+バッテリ・パック）をはかり，さらに大容量1.08Gバイトのリムーバブル・ハードディスクや，ワンタッチで着脱できるFDDドックを標準装備することで，ノート・パソコンに求められる機動性と拡張性を同時に提供してくれます。

■Digital HiNote Ultra Ⅱ 主な仕様

◆『Digital HiNote Ultra Ⅱ CTS5100』
価格：548,000円，CPU：Pentium-100MHz

◆『Digital HiNote Ultra Ⅱ CTS5120』
価格：598,000円，CPU：Pentium-120MHz

●両モデル共通仕様
メモリ：8Mバイト（最大40Mバイト）
ビデオメモリ：1Mバイト
ハードディスク：1.08Gバイト
ディスプレイ：10.4インチTFTカラー
サウンド機能：16bitステレオ・サウンド・コントローラ，モノラル・スピーカ，マイク内蔵
バッテリ駆動時間：2～4時間
サイズ：282×216×28.2mm
質量：約1.8kg

■問い合わせ先
日本ディジタルイクイップメント（株）
Digital PCホットライン
☎0120-147655



周辺機器

低予算でノート・パソコンにCD-ROMドライブを追加

●CDV-HDN6／PCIDE（価格38,800円）

ノート・パソコン・ユーザー向けの低価格なCD-ROMドライブ・セット『CDV-HDN6／PCIDE』が登場しました。

CDV-HDN6／PCIDEはノート・パソコンの機能を拡張する“PCMCIA IDEカード”と，“外付型6倍速CD-ROMドライブ”のセット製品。カード・スロットを持つノート・パソコンなら，すぐにCD-ROMドライブ機能を追加することができます。

本体のデータ転送速度は900kバイト/s，アクセス・タイムは平均200msと高速。メディアの交換が簡単な電動トレイ方式を採用しており，Photo CD，CD-DA，CD-ROM XA，ビデオCDなどさまざまなフォーマットに対応します。また，Photo CDを再生できる便利なユーティリティや，多数の体験版ソフトを収録したオリジナルCD-ROM『I･O DATA SELECTION』が付属しています。

■CDV-HDN6／PCIDE主な仕様

データ転送速度：900kバイト／s
アクセス・タイム：平均200ms
バッファ・メモリ：256kバイト
対応機種：PC-9821Np，Ns，Nd，Nd2，Ne2，Ne3，Nm，Nf，Nx，Nb7，Na9，Na12，Ld，Lt，Lt2，DOS／Vパソコン（PCMCIA2.1 TYPE II スロットを持つ機種）



■問い合わせ先
（株）アイ・オー・データ機器
新製品案内窓口
☎0762-60-1024

日本でもPentiumODPついに発売！

●PentiumODP

米国では，すでに発売中の『Pentium ODP（オーバー・ドライブ・プロセッサ）』が日本でもついに5月1日に発売されました。

今回発売されたのは，『120／133MHz版PentiumODP』，『125MHz版Pentium ODP』，『150MHz版PentiumODP』，『166MHz版PentiumODP』の4種類。これらをPentium搭載マシンに装着すれば，各種ソフトの動作速度を大幅にアップすることができます。

たとえば『120／133MHz版Pentium ODP』をPentium-60MHzマシンに装着すると，一般的なソフトの動作速度が最高で97%向上します。これによりパソコン操作のレスポンスが高まり，動画やグラフィックスもきめ細かく，なめらかに表示できるようになります。

■PentiumODP主な仕様

◆『120／133MHz版PentiumODP』（Pentium-60MHzまたは66MHz搭載マシンに装着）価格：47,800円
◆『125MHz版PentiumODP』（Pentium-75MHzに装着）価格：47,800円
◆『150MHz版PentiumODP』（Pentium-90MHzに装着）価格：58,800円
◆『166MHz版PentiumODP』（Pentium-100MHzに装着）価格：78,800円



■問い合わせ先
インテル・ホットライン・サービス
0120-868686

大型画面と高解像度をほこる20インチ・ディスプレイ

●StudioWorks 20i（価格198,000円）

“GoldStar（ゴールド・スター）”のブランド名でおなじみのLG電子ジャパンから，20インチの大型ディスプレイ『StudioWorks（スタジオ・ワークス）20i』が発売されました。価格はこのクラスでは驚きの低価格198,000円で，「Windowsをもっと快適に使いたい」と考えるユーザーにとって非常にうれしい新製品です。

表示解像度は640×480ドットから1,600×1,280ドットまで幅広く対応。マルチ・スキャン機能により信号を自動識別し，PC-98MATEシリーズ，DOS／Vパソコン，Macintosh，あるいはワーク・ステーションなど，さまざまなパソコンに対応します。

また本体にはD-sub15ピンとBNC×5の2系統のインターフェースを用意。ケーブルをつなぎかえなくても，異機種2台のパソコンで共有することができます。

■StudioWorks 20i主な仕様

ブラウン管：20インチ・フラットスクエア・ブラウン管，偏向角90°，ARコーティング，帯電防磁処理
ドットピッチ：0.28mm
最大解像度：1,600×1,280ドット
走査周波数：水平30～85kHz／垂直50～120Hz



■問い合わせ先
LG電子ジャパン（株）
03-3588-1912

「カラーきれい，モノクロはやい」の欲ばりプリンタ

●BJC-410J（価格59,800円）

キヤノンからA4用紙対応の新型BJデスクカラー・プリンタ『BJC-410J』が登場しました。

同製品の特徴は，ユーザーの欲ばりな要求「カラー印刷はきれいに，モノクロ印刷はすばやく」を同時に実現した点にあります。

新開発の“ワイド・ダイナミック・レンジ・カラー・プリント”による多値出力で，より広い色空間を使用した階調表現豊かな高画質フルカラー印刷を実現。イエロー，マゼンダ，シアン，の3色と，独立ブラック・インクの採用で，黒がひきしまった鮮やかな印刷が可能です。しかもランニング・コストにも留意。4色が各7.5%の標準原稿なら，1枚あたり24.6円で印刷することができます。

また，モノクロ印刷時にはページ・プリンタ・レベルのハイ・スピード印字（最高ANK510cps／漢字340cps）と，ハイ・クオリティ印字が可能。“実用耐水ブラック・インク”を採用したことにより，大切な資料やハガキを雨や水滴から守ることもできます。

■BJC-410J主な仕様

印字方式：シリアル・カラー・バブル・ジェット
解像度：720×360dpi
対応用紙：官製ハガキ～A4
給紙方式：オート・シート・フィーダ（最大100枚を給紙），手差し
受信バッファ：約25kバイト／約10kバイト
外字バッファ：約12kバイト／約27kバイト
対応パソコン：PC-98シリーズ，DOS／Vパソコン，Macintosh
※Macintoshへの接続にはオプションの接続ドライバが必要



■問い合わせ先
キヤノン販売（株） BJコールセンター
☎03-3455-9544

Catch Up! デジタル・ビデオの映像をそのままパソコンへ

●DVBK-1000（価格58,000円）

『DVBK-1000』はデジタル・カメラで撮影した映像の1フレーム分をデジタル信号のまま静止画データとしてパソコンに取り込むDV（デジタル・ビデオ）キャプチャ・ボード・キットです。

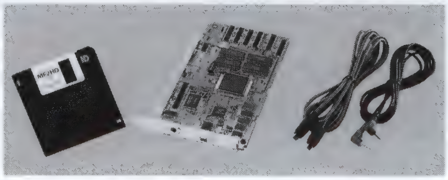
取り込んだ映像は高画質な静止画データとしてハードディスクに保存したり，さまざまなソフトで加工することが可能。DVの美しい映像を，パソコン上にそのまま再現することができます。

また，DVBK-1000はLANC端子を装備しており，再生，停止など，デジタル・ビデオをパソコンからコントロールして，映像の検索を行なうことができます。

なおソニーはDVBK-1000の発売にあわせ，使用中のデジタル・ハンディカム『DCR-VX700』にDV端子を追加するアップグレード・キャンペーンを実施するとのことです（費用：30,000円，期間：5～7月）。この件に関するくわしいことは，ソニーまでお問い合わせください。

■DVBK-1000動作環境

対応機種：DOS／Vパソコン
対応バス：ISAバス
対応ソフト：Windows3.1，Windows95
VRAM：1Mバイト以上
ディスプレイ：640×480ドット，65,536色以上の表示が可能



■問い合わせ先

ソニー（株） お客様ご相談センター
☎03-5448-3311（東京）
☎06-539-5111（大阪）

Catch Up! 28,800bpsでこの価格！マイクロ総合研究所の新型モデム2機種

●MC288XE／XI

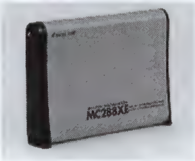
マイクロ総合研究所から，驚きの低価格を実現した28,800bpsのFAXモデム2機種が登場しました。

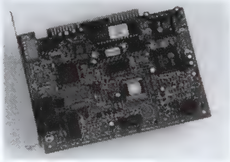
ボックス型の『MC288XE』（28,800円）は，縦置き，横置きのどちらでも使用できる筐体を採用。Windows版とMacintosh版の2モデルが用意されています。

ボード型の『MC288XI』（24,800円）は，DOS／VパソコンのISAバスに装着して使用。余分なスペースや電源なしで，FAXモデムを追加することができます。両機種とも通信用とFAX用のソフトが付属。購入したその日からすぐにパソコン通信を楽しめます。

■MC288XE＆MC288XI主な仕様

通信速度：データ部 最大28,800bps／FAX部 最大14,400bps
エラー訂正機能：ITU-T V.42（LAPM，MNPクラス4）
データ圧縮機能：ITU-T V.42bis準拠，MNPクラス5準拠





■問い合わせ先

（株）マイクロ総合研究所
☎03-3458-9021

Catch Up! 三つの音源を内蔵したサウンドSCSIカード

●サウンドSCSI Dual（価格39,800円）

『サウンドSCSI Dual（デュアル）』は，サウンド機能とSCSIインターフェース機能を1枚のPCカードに搭載したサウンドSCSIカードです。

サウンド機能としては，PCM音源と98用，DOS／Vパソコン用の三つのFM音源を搭載。MS-DOSベースのゲームをサウンド付きで楽しむことができます。

SCSIインターフェース機能としては，FAST SCSIの同期転送をサポートし，最大10Mバイト／sの高速データ転送が可能。CD-ROMドライブを接続してマルチメディア・ソフトを楽しめるほか，ハードディスクやMOも接続できるなど，拡張性の少ないノート・パソコンのPCカード・スロットを有効に活用できます。

■サウンドSCSI Dual主な仕様

カード仕様：PCMCIA TypeⅡ準拠

●サウンド機能

PCM録音・再生：8／16bitモノラル／ステレオ5.5kHz～48kHz
FM音源：FM音源6音，リズム音源6音，SSG音源3音（PC-98シリーズ用），FM音源最大20音（DOS／Vパソコン用）
入力：マイク，ステレオ・ライン
出力：ステレオ・ライン，ヘッドフォン，本体スピーカ

●SCSI部



転送方式：FAST SCSI対応
転送速度：10Mバイト／s（最大）

■問い合わせ先

松下電器産業（株）
ペリフェラルサポートセンター
☎06-908-0296

Catch Up! 世界初，MDを利用した4トラックの多重録音機

●MD4（価格99,800円）

ヤマハはMD（ミニ・ディスク）で手軽にデジタル多重録音が楽しめるマルチ・トラック・MDレコーダ『MD4』を発表。6月15日より販売を開始します。

MD4は記録媒体にMD DATAディスクを採用。4トラックの高品位なデジタル録音ができます。録音，再生時間は4トラックで37分，2トラックで74分，モノラルで148分で，音楽用MDも再生可。

MDの特徴をいかして，スピーディな選曲，任意のポイントの頭出しや曲名表示もできるなど，従来のカセット型マルチ・トラック・レコーダを上まわる優れた操作性も大きな特徴です。また，マイクや楽器を接続して音量や音色を調整する高性能な入力部（ミキサー）も一体化しており，MD4単体で音楽制作を行なうことができる上に，コンピュータ・ミュージック・システムとも連携可能です。

■MD4主な仕様

形式：4チャンネル8入力ミキサー付4トラック／4チャンネル録音／再生MDレコーダー，サンプリング周波数：44.1kHz，最大録音ソング数：254



■問い合わせ先：ヤマハ（株） 音響システム事業部 ☎053-460-2455

ソフト

Catch Up! 『まいと～く』のインターネット・バージョンが登場

●まいと～く for INTERNET（価格18,000円）

パソコン通信ソフトが好評の『まいと～く』シリーズに，インターネット接続用通信ソフト『まいと～く for INTERNET』が登場しました。

新製品は主要なインターネット・サービス・プロバイダが登録済みで，ユーザー固有のIDなどを入力するだけで設定が完了。英日翻訳支援ソフトも標準搭載し，英語のページを自動翻訳することができます。また，アクセスしたホームページを自動的にハードディスクに保存するため，電話料金を気にせずにネット・サーフィンを楽しめます。

もちろんシリーズの特徴である多機能性はそのまま受け継いでいます。「日本製モデム約60種類を正式サポート」，「遠隔地からの電話料金を節約できるLCR機能」，「接続中に電話料金をリアルタイム表示し，月ごとの集計もできる料金集計機能」など，便利な機能で初心者も気軽にパソコン通信に挑戦できます。

■まいと～く for INTERNET動作環境

パソコン：486以上のCPUを搭載し，Windows 3.1以上が動作する機種
メモリ：8Mバイト以上／ハードディスク：35Mバイト以上の空き容量



■問い合わせ先

（株）インターソフト 営業部
☎03-3842-3335

Visual Basic学習のための やさしいインストラクター

●Visual Basic4.0がわか～る（価格12,300円）

「Visual Basic（ビジュアル・ベーシック）を勉強したい！」TDKから発売された『Visual Basic4.0がわか～る』は，そんな人にピッタリのソフト。Visual Basicでソフトを作る作業（①インターフェースの作成，②プロパティ設定，③コード記述）を，実際にVisual Basicを使いながら，対話形式で学習することができます。

たとえばプロパティ設定の場合，プロパティ・ウィンドウの開きかた，構成要素などを画面でていねいに説明。指示にしたがって実際にVisual Basicのプロパティ・ウィンドウで，プロパティを設定します。

学習中はプログラム作成上ででてくるさまざまな疑問を，ユーザーの側に立って文書やアニメーションでくわしく解説。しかも豊富に用意された確認問題で学習結果を評価してくれるため，あきることなくVisual Basicをマスターすることができます。

■VisualBasic4.0がわか～る動作環境

パソコン：Windows95が動作する機種
メモリ：8Mバイト以上
ハードディスク：20Mバイト以上の空き容量



■問い合わせ先

TDK（株）
CAI営業部
☎03-5201-7156（東京）
☎06-245-7325（大阪）

漢字探しのイライラを完全解消！

●漢字スパット（価格9,800円）

ワープロを使っていて，読めない漢字の入力に困ったことはないでしょうか？『漢字スパット』はそんな問題を解決してくれるソフト。どんなむずかしい漢字も，すばやく見つけだしてくれます。

漢字スパットの特徴は，漢字をやさしい漢字部品とカナ部品に分解して入力，検索する“筆順分解検索法”。たとえば“壽（ジュ）”という漢字を探す場合，ユーザーは漢字スパットにシ，フ，エと入力（壽という文字を分解すると，上から順番にシ，フ，エとなる）。これだけで“壽”を見つけることができます。

これまでの辞書ソフトのように，部首や画数を調べる必要はまったくなし。簡単な操作だけで目的の漢字を見つけることができるので，ユーザーの手間を大幅にはぶいてくれます。また，漢字以外の特殊記号や特殊文字（ギリシャ，ロシアなど）も，同様の操作で検索することができます。

■漢字スパット動作環境

パソコン：i486-33MHz以上のCPUを搭載し，Windows 3.1以上が動作する機種
メモリ：8Mバイト以上
ハードディスク：2Mバイト以上の空き容量



■問い合わせ先

（株）ハイネット
FAX03-3371-1620

話題のビデオCD再生ソフトが パワーアップ！

●CCDVP95＋（価格4,980円）

今年1月に登場したビデオCD再生ソフト『CCDVP95』がパワーアップ！新機能を加え，『CCDVP95＋（プラス）』として再登場しました。追加された主な機能はつぎのとおりです。

“再生パフォーマンスの強化”

再生スピードが従来比10%ほど速くなりました。

“CDエキストラにはじめて対応”

規格決定されたばかりのCDエキストラにはじめて対応。ビデオCD，音楽CD，CDエキストラを自動認識して再生します。

“高精細静止画のサポート”

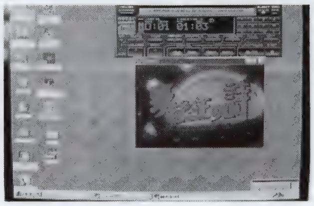
従来のノーマル静止画（352×240ドット）に加え，高精細静止画（704×480ドット）にも対応。ビデオCDをよりハイ・クオリティな環境で鑑賞できます。

“Windows 3.1でも動作”

『CCDV95＋』はWindows95だけでなく，Windows 3.1にも対応。ビデオCD再生機能をWindows 3.1上で使用できます。

■CCDV95＋動作環境

パソコン：486以上のCPUを搭載するWindowsが動作する機種



ハードディスク：4Mバイト以上の空き容量が必要

■問い合わせ先

（株）ノバック　☎03-3817-8711

その他

全ページShockwave対応 コンテンツプロバイダ登場

●infoPRO

CD-ROMコンテンツの製作会社プロハウスは，マクロメディア社のShockwave for Director（ショックウェーブ・フォー・ディレクター）を全面的に採用した，コンテンツ・サービス『infoPRO』を開始しました。

Shockwaveは，オーサリング・ソフト『Director』でおなじみのマクロメディア社のテクノロジー。この技術により，ムービーやアニメーションの再生がインターネット上で可能になります。

同社は，CD-ROMオーサリングの経験を生かし，このShockwaveをホームページ制作に導入。既存のホームページ制作との差別化をはかっています。

■infoPRO主なサービス

●『ホームページ＆インタラクティブプラン』

コンテンツ発信主体のサーバ・レンタル・サービス。コンテンツ制作を同社で行なう限り，月間のハードディスク使用料は無料。

●『ホームページ＆インタラクティブデータベースプラン』

企業専用のWWWサーバを設置し，ネットワークを構築するサービス。サーバの運用管理，コンテンツ開発／保守，マルチメディア・データベース・サービスとの接続も行なっています。

■問い合わせ先

（株）プロハウス
インタラクティブ事業部
☎06044-422-0640

Windows95対応新製品を紹介する 世界最大のステージ

●Windows WORLD Expo／Tokyo96

Windows界最大のビック・イベント“Windows WORLD Expo／Tokyo96（ウィンドウズ・ワールド・エキスポ・東京96）”が，今年も6月26日（水）～29日（土）の4日間，日本コンベンションセンター（幕張メッセ）で開催されます。参加を予定している会社は280社以上。また，来場者数は180,000人が予想され，規模は史上最大になりそうです。

今年のWindows WORLD Expo／Tokyo96は，世界中のWindows95関連のハード，ソフトが集まる最大のステージになります。内容はビジネスやオフィス分野を対象にした新製品から，ゲームやアミューズメントに関する新製品まで実に多彩。特別イベントとして話題のインターネットをテーマにした“Internet & Electronic Messaging World '96”も同時に開催され，注目を集めることはまちがいありません。

また，新製品展示，紹介のほか，つぎのようなイベントも予定されています。

●パソコン初心者のためのWindows95スタート・アップ・セミナー
●ホーム・コンピューティング・プレゼンテーション・ステージ（家庭でのパソコンの使いかたを提案）
●ゲーム・エンタテインメント・ソフト，タッチ&トライ・コーナー（ゲームソフトを来場者が自由にプレイ）
●マイクロソフト社ゲーム・テクノロジー・セミナー（米国マイクロソフト社より講師をまねき，ゲーム・テクノロジーに関する最新情報を提供）

ほかにもハードやソフトの販売があるなど，内容は初心者からマニアまで誰もが楽しむことができます。

PC-FXのソフトが誰でも作れてしまう

PC-FX ゲームアクセラレータ講座

PC-FXGA プログラミング日記
其ノ六　「PC-FXGAとキューブパズルのまとめ」の巻

キューブパズルも締めくくり

みなさん，こんにちは。月日の経つのは早いもので，この連載のテーマであったキューブパズルもとうとう(ある程度まで)完成してしまいました。今回は，今まで解説してきた事柄を整理しながら，5回にわたる連載のまとめをしていきたいと思います。

その中で，コンピュータ・グラフィックスの分野でよく使われる基本的な用語についても，おさらいをかねて説明していきましょう。

板さん「ゆきちゃん，健太君，おはよう。キューブのほうは完成したようだね」

ゆきちゃん「はい。ちゃんと回転して，回す面を選んだりする機能もつけました」

板さん「じゃあ，今日は実習の締めくくりとして，今までのプログラム作成の過程をまとめて報告してもらおうかな。君達が実習の間に学んだことも簡単にまとめてほしいな」

健太君「わかりました。それじゃ，まずはPC-FXGAの3Dの基本を僕達なりにまとめてみます」

3D世界のプリミティブたち

第1回目で解説したように，PC-FXGAの3D機能を利用して，なんらかの世界を表現するためには，物体の位置や大きさの情報を持つモデルを定義しなければいけませんでした。そして，モデルはすべて以下の四つの**プリミティブ**と呼ばれる基本的な図形を組み合わせることで表現されます。

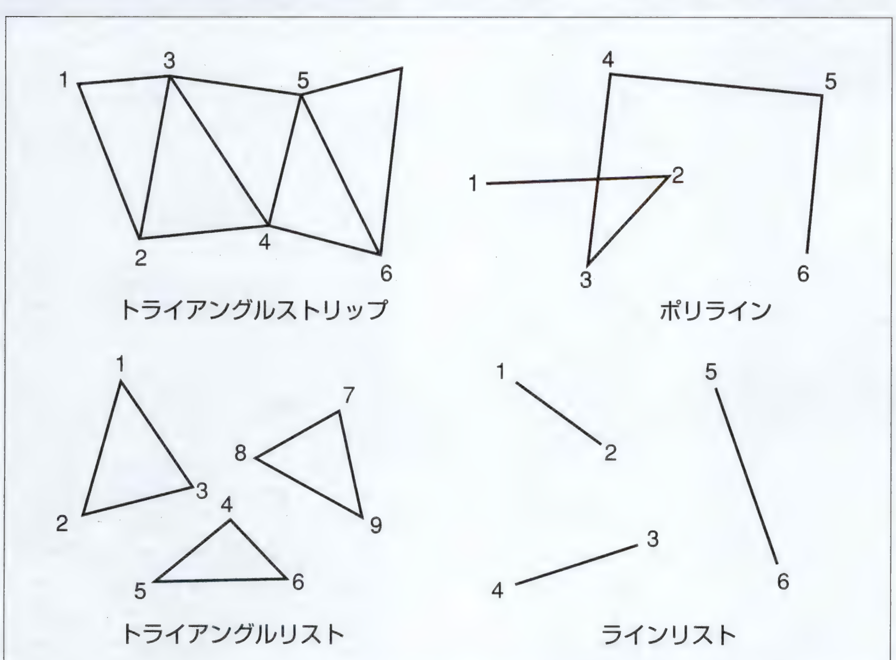
1：ポリライン
2：ラインリスト
3：トライアングルストリップ
4：トライアングルリスト

これらは，上から下にいくにつれて，データが複雑になり，処理に時間がかかるようになりますが，その分表現力はより豊かになると考えて良いでしょう。

ポリラインおよびラインリストは線分で構成され，ポリラインはつながった線分の集まり(つまり一筆書きができるということです)，ラインリストは線分がつながっていなくてもよいものを表します。

同じように三角形の集まりであるトライアングルストリップとトライアングルリストについても，前者が一つの辺を共有する三角形の集まりで，後者はそれぞれが独立な三角形の集まりだという区別があります。

三角形のモデルを定義する場合は，頂



《第1図》4種類のプリミティブ

点の順番が右ネジの向きになるように指定しないといけないのが注意点でした(第1図参照)。

着色はどうするんだっけ?

健太君「今回の実習では，モデルは全部トライアングル・リストですませちゃいました」

板さん「まあ，このくらいのプログラムならそれで十分だよ。もっと複雑な図形を描いたり，処理を高速に行ないたい場合には，なるべく処理が速くなるようにプリミティブを選んだり，モデルを工夫したりする必要があるね。じゃあ，シェーディングのやりかたについてはどうかな」

シェーディングとは，簡単に言うと三次元の物体を描くときに着色を行なうことです。三角形を例にとると

1：面全体をある色で塗る
2：各頂点に対して色を指定する
3：テクスチャマッピングをする
4：デフォルトの色にする

という4とおりのシェーディングが可能です。

1:は**フラットシェーディング**，2:は**グーローシェーディング**と呼ばれる方法で着色されます。

2:は各頂点に異なる色を指定すると，面はそれを滑らかにつなぐように着色されるので，グラデーションのような効果も期待できてきれいに描画されます。そのかわり，処理時間は多くかかるようになります。

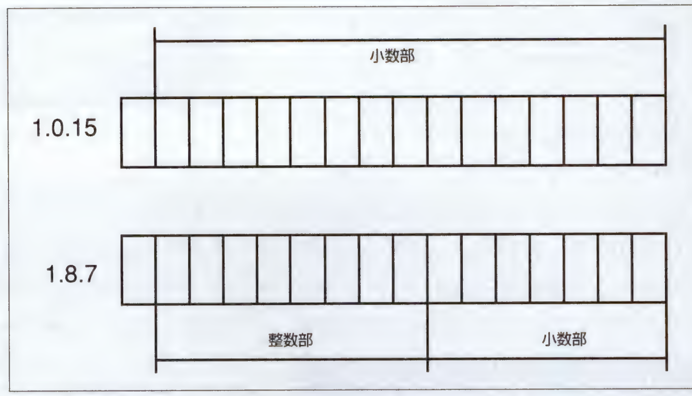
結局今までの連載では3:のテクスチャマッピングについて解説することができませんでしたが，二次元の画像(要するに普通の絵のことだと思って構いません)を三次元の物体の表面に張り付けて模様を描かせることもできます。

3Dのゲームでは背景などもポリゴンで表現し，テクスチャマッピングを施すことでリアルな感じをだしているものがよく見られます。

滑らかなモデルの作成のために

ゆきちゃん「それから，それに関連したことで，法線の指定も，モデルの見えかたに影響するということを学びました」

健太君「シェーディングするときに，各頂点に色を指定したときに滑らかに着色されるのと同じように，三角形の各頂点に法線をつけると，形状が滑らかに見えるようにできるということですね」



《第2図》整数と小数の割り当て

板さん「そのとおり。ちょっと丸みを帯びたモデルにしたければ，法線を調節してそういう効果を出すことができるんだったね」

今まで連載で取り上げてきたモデルは，すべてキューブでしたので，丸く見える必要はなかったのですが，ポリゴンで丸みのある物体を表現したければ，頂点ごとに法線を指定して，それらを滑らかにつなぐように描かせればいいのです。

これにテクスチャマッピングを組み合わせれば，滑らかな物体に対してもかなりの表現力を持つことになります。

FARLにおける小数の表しかた

健太君「僕達はほとんどおまじないのように覚えてしまったのですけど，FARLのライブラリに小数点を含む数値を渡す前には，FarlFix1015とかFarlFix187などの関数で，小数点の表しかたを変換しないといけませんでした」

板さん「1015とか187というのは，どういう意味だかわかったかな?」

ゆきちゃん「大体理解できました。これは1.0.15と1.8.7というふうに分けて読むべきで，1と0と15を全部足しても16だし，1と8と7を全部足しても16ですよね。16ビット，つまり2バイトで小数を表すのに，1.0.15では符号に1ビット，整数部分はなくて，小数の部分に残りの15ビットを割り当てるということです。1.8.7のほうは整数部分が8ビット，小数部分が7ビットということですね(**第2図参照**)」

かならず1より小さい絶対値を持つ数値を入れるなら，整数部分は必要ありませんね。そういうときには整数部分を表すビットを，すべて小数部分に割り当てたほうが，こまかく小数を表現できるので便利です。

それに対して，1より大きい値を持つ数値が入る可能性があるなら，整数部分を表す必要があるので，1.8.7のようなフォーマットを使わないといけないのです。

幾何変換(回転，縮小などなど)

板さん「なかなか良く理解しているね。じゃあ，モデルの定義についてはこれくらいにして，幾何変換のやりかたをまとめてみようか」

ゆきちゃん「幾何変換というのは回転とか拡大・縮小などの変換のことですね。こうした変換は，頂点の座標に変換行列という行列をかけあわせることで表現しました」

健太君「まず，モデルに対する変換は，そのモデルをFarlWriteFifoHという関数で，描画ハードウエアに送る時点でオブジェクトレジスタに格納されている変換行列できまるということでしたね。だから，自分がそのモデルにかけたい変換の行列を用意してからFarlWriteFifoH関数を呼びます」

ところで，モデルに拡大変換をして，大きく見えるようにするとき，拡大しすぎると，モデルの一部が欠けてしまうことがあります。

市販の3Dゲーム(有名なバー○ャファイ○ーとか)でもキャラクターの一部が欠けるのを見たことがある人もいると思いますが，こうした現象は**クリッピング処理**と呼ばれる処理のために起きています。

人間は目よりも後ろにあるものを見ることはできないので，コンピュータ・グラフィックスでも，視点より後ろにあるものや視野の外にあるものは，表示しないほうがよりリアルな感じがしますよね。

また数値計算上の問題で表示がおかしくなる可能性もあるので，こうした「見えない」はずの部分を描画しないようにすることをクリッピングといいます。

パッドの入力

健太君「キューブパズルではパッドの入力を処理する必要があったので，ライブラリFARLには含まれていないパッド関連の関数を利用しました」

ゆきちゃん「まずinit_get_padという関数でパッドを扱うために必要な初期化を行なっておきます。それからget_padを呼び出すことで，その時点でのパッドの状態を受け取るという感じです」

板さん「そうだね。これらの関数はFARLとは別のライブラリに含まれているので，コンパイルするときにvlibというライブラリとリンクするのを忘れないように，という注意が必要だったよね。もちろん，C言語のプログラムでもヘッダファイルsystem.hとv93.hもインクルードしておかないといけない」

パッドの入力を扱うときに注意したいのは**get_padという関数はパッドの入力状態を返す関数ではない**という点です。3回目に説明したように，get_padを呼び出すことによって，KEYDATAという構造体型のpad00という外部変数の中身が書き換えられるのでした。

その後で，その中身を見て，たとえばRUNボタンが押されたとか，ボタン1が現在押されているとかを判定するわけです。

また，パッドのボタンの状態をより詳しく知るためにトリガリング処理という処理が施されたデータを受け取ることもできます。

簡単に言うと「今現在ボタンが押されている」という情報では不都合で，「少なくとも1回以上押されたよ(別に今押されている必要はない)」ということを教えてほしい場合にはトリガリング処理のされたデータを利用することになります。

特殊効果なんてのもありました

ところで三次元のモデルを描画ハードウエアに送るにはFarlWriteFifoHという関数を呼べば良いと説明しましたが，モデルをこの関数に与える順番によらずに，ちゃんと描画が行なわれるのはどういう仕組みによるのか覚えていますか？

ちょうど健太君が説明をしているので聞いてみましょう。

健太君「描画する際には，Zバッファというバッファを利用しているということも勉強しました。画面上の各ピクセルに対してZ軸方向の座標に対応する情報を保持しているのがZバッファで，そのピクセルに描画する必要があるときは，そのZバッファの値と，今描こうとしているもののZ値を比較します」

ゆきちゃん「それで，これから描くもののほうが視点の近くにあるならば上書きをして，そうでないときは何も描かないんですよね」

板さん「そう，そのとおり。いくつか特殊効果を紹介したけど，たとえばフォグモードとか逆フォグモードなんかは，そのピクセルのZ値によって輝度を変化させることで霧がかかったような効果をだすんだったね」

よく使う特殊効果をいくつか説明しましょう。

- **フォグモード**：ピクセルのZ値に比例して，そのピクセルの色の輝度（明るさ）を変えます。遠くにあるものほど輝度が大きくなり（白に近くなり），結果として霧がかかったような効果をだすことができます。
- **逆フォグモード**：フォグモードの逆で，遠くにあるものほど輝度を小さくします。
- **シャドーモード**：すでに描画されているピクセルの輝度を半分にします。
- **逆シャドーモード**：シャドーモードの逆で，輝度を2倍にします。
- **フラッシュモード**：ピクセルの輝度または色をレジスタに指定された値で置き換えて描画します。

これらは連載の中ではあまり利用しませんでしたが，FarlSetPEControlRegという関数の引数としてFARL_PE_FOGやFARL_PE_FLSH_Iなどのマクロを与えると簡単に試すことができます。

キューブパズルの苦労話

板さん「2人とも短い間によく頑張ったね。じゃあ，最後にキューブパズルを作っていく中で工夫したところや苦労したことを報告してくれるかな」

健太君「やっぱり，僕はキューブ全体を回転させていくところが大変でした。でも，もっと大変なのかと覚悟していた割には，落ち着いてプログラムを作ったら，ちゃんとできましたから，苦労したかいはあったと思っています」

板さん「ははは，コンピュータ・グラフィックスの参考書や数学の教科書まで引っ張りだしてきて苦労していたっけね」

ゆきちゃん「私は，その他に，回す面を選ぶところで悩みました。最初は，たった今健太君の言っていたような回転はできなくてもいいや，と思っていたんですけど，結局全部まとめてベクトルとして扱うことになりました。このボタンを押したらこの面を選んだことにする，という約束をつけてしまっても良かったんですが，そうすると使いにくくなるので頑張ってみました」

板さん「うん，最終的には，なかなかわかりやすい操作にまとまったね」

キューブパズルをテーマとした，健太君とゆきちゃんの実習もこれで一段落。板さんにはなにかとお世話になりましたが，無事実習期間を終了することができたようです。

さて，これからはゲーム作成のために役に立つ話を，ちょっとずつ選んで解説していきたいと思っています。説明してほしいことや取り上げてほしい機能などがありましたら編集部までご意見をお寄せください。

「PC-FXGA GMAKERスタータキットプラス」の発売決定！！

「PC-FXGA GMAKERスタータキットプラス」の発売決定！！
発売が予定されている「GMAKERスタータキットプラス」は着々と製品化がすすんでいます。次号では詳細と使いかたを掲載する予定です。
また，待望のDOS/V版についてもお知らせする予定です。

インタープリタ型C言語『めじろ』で学ぶ

マルチメディア・プログラム入門

ローマ字仮名変換に挑戦する

講師：藤尾正彦

「めじろ」バージョン1.5　価格：39,800円

動作環境　パソコン本体:386以上のCPUを搭載し、日本語Windows3.1，WindowsNT3.5，日本語Windows95が稼働するマシン（推奨CPUは486以上）
メモリ:6MB以上（推奨8MB以上）
ハードディスク:約40MBの空き容量が必要（最小システムで2MB必要）

問い合わせ
（株）塚本吉彦事務所
〒170東京都豊島区東池袋3-11-8
電話03-5950-0788

先日，職場でこんな議論がありました。制作中のプログラムの実行速度がどうしても予想された速度に達しないのです。

エンジニア：「プログラムの実行速度の低下はIF文による分岐が多いために発生していると思うのですが？ですから分岐の数を減らすように仕様を変更するか，あきらめるしかありません」

上司：「ペンティアムの速度を考えると分岐が千回や1万回あったとしても百分の1秒もかかるとは思えない。プログラムにバグがあるから調べてみてほしい」

というような議論の後，数時間してバグが見事に見つかり，プログラムの実行速度も100倍高速になりました。プログラムのバグを目に見えない不可解なもののせいにするのは現代のトレンディさなのでしょうか。

現在は，ペンティアムの時代，多少のプログラム実行効率など問題ではないのですが，それでもなるべくリソースを消費しないプログラムを記述するのがプログラマではないでしょうか。

夏も間近，女の子の服装が軽くなっていくのに胸をときめかせるこのごろ。おじさんにとって頭を使うプログラミングをするのは苦痛以外の何者でもないのです。そんな中，頭を絞ってローマ字仮名変換のプログラムを作ってみました。

ローマ字ひらがな変換のプログラムをつくる

プログラミングとは，仕様やアルゴリズムが明確になれば，あとはコードを記述するだけの作業です。ですから，どのようにしてローマ字をひらがなに変換するか，その理論がわかればプログラムはできたも同然というわけです。ではローマ字仮名変換に取り組んでみましょう。

ローマ字の特徴は，アルファベット26文字で仮名を表現していること。1文字の仮名が1~3文字のアルファベットで表現されることです。なにも入力されない状態でAIUEOが入力されれば「あいうえお」と変換されて終わりです。

まず，この部分をつくってみましょう。それが**リスト1**です。

これでAIUEOの変換は完了です。この方法は自然な考えかたに基づいていますが，このままプログラムを作成していくと，どんどんIF文やSELECT文による分岐が増えていきます。そのためにデバッグが大変になる可能性を持っています。

このような場合には，昔からテーブルルックアップ（表引き）を利用するのが常識です。今回は表引きを使ってプログラムを作成してみましょう。表引きを使った同じ機能を実現するプログラムの例を**リスト2**に示します。

このプログラムも**リスト1**のプログラムと同じ機能を実現します。文字列の配列table1は，AからZまでの文字に対応した大きさ26の配列です。この配列の中にローマ字1字で仮名1字になる文字を登録しておきます。入力された文字からアルファベットの最初の文字である“A”を引き算すると，その文字が“A”から数えて何番目であるかがわかります。その文字を使ってtable1を表引きします。

リスト1のプログラムでは，case文による比較が5回行なわれますが，**リスト2**の例ではif文による比較が1回だけ行なわれることになります。この分だけ**リスト2**のほうが実行速度が向上します。実行速度の速いプログラミングを求められる場合によく利用される方法です。

なぜ実行速度が向上するかというと，表引きによる場合は，計算されたインデックスを利用してデータをロードする命令1回だけでテストの結果を得ることができるからです。

表引きを応用して本格的なローマ字のプログラムを作成する

では2文字以上の，ローマ字かな変換のアルゴリズムを考えてみます。

第1表を見てください。①まず文字が1文字なら1文字用の表引きをして文字を表示する。②文字が2文字なら，2文字用の表引きをして文字を表示する。③2文字用の表の大きさは26＊26の大きさ

★リスト1★AIUEO→あいうえお　変換ルーチン

```
int	data;

data = mjKeyData();
select(data){
	case 'A': printf("あ");break;
	case 'I': printf("い");break;
	case 'U': printf("う");break;
	case 'E': printf("え");break;
	case 'O': printf("お");break;
}
```

★リスト2★表引きを使ったAIUEO→あいうえお　変換ルーチン

```
static char		*table1[26] = {
			"あ",NULL,NULL,NULL,"え",NULL,NULL,NULL,"い",
			NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"お",NULL,NULL,NULL,
			NULL,NULL,"う",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL
};
char *s;
s = table1[mjKeyData() - 'A'];
if (s!=NULL)printf("%s",s);
```

《第1表》文字数と文字の例

文字数	文字の例	
1	A, I, U, E, O	
2	KA, TA, JA	
3その1	BYA, SYA	3種類ある
3その2	SHI	5種類ある

とする。④2文字用の表引きをしたときに，もし表引きの結果，明らかにまちがった文字を入力している場合（つまり3文字になる可能性のない場合）は，“？”を表示する。⑤3文字の場合は，その1とその2の二つの場合にわけて表を引く。

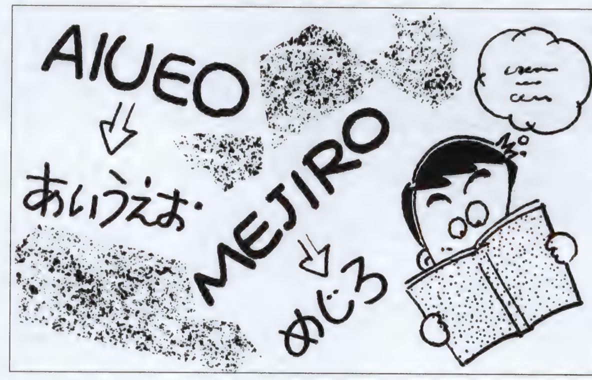
以上のアルゴリズムを実現したプログラムが**リスト3**です。**リスト3**では，3文字のローマ字を2文字のローマ字のテーブルにムリヤリ挿入し，表引きした文字列の長さで3文字か2文字かを判断しています。

ローマ字の中にはJA“じゃ”のように2文字でひらがな2文字に対応するものもあります。プログラムにはできるだけコメントを入れてあります。よく読んでいただければ簡単に理解していただけると思います。

終わりに

プログラムが実行されているときに，コンピュータがどのようなリソースをどれくらい消費しているのか，そんなことを想像しながらコンピュータに気を使ったプログラムを書く。そんなプログラマになりたいと思います。

明日からまた出張です。以前はラップトップを持ち歩いていましたが今はZIPドライブにすべてのデータを入れて持ち歩いています。文章は，すべてVISIONEERのPAPERPORTという安いスキャナーでスキャンしてビットマップ・ファイルとしてZIPドライブに入れてあります。数百枚のドキュメントとビジネスに必要なすべてのドキュメントの元を入れても全部で容量の半分くらいです。ZIPディスクを一つポケットに入れ，ZIPドライブのあるところから別のドライブのあるところを旅する旅は，気楽な旅ガラスです。



★リスト3★ローマ字仮名変換プログラム・リスト

```
#include <mejiro.h>

static char     *table1[26] = {
                "あ",NULL,NULL,NULL,"え",NULL,NULL,NULL,"い",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"お",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"う",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL
};
/*二文字以上用のテーブル*/
static char     *table2[676] = {
                NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,
                "ば","っ",NULL,NULL,"べ",NULL,NULL,NULL,"び",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"ぼ",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"ぶ",NULL,NULL,NULL,"びゃびゅびょ",NULL,
                "か",NULL,"っ",NULL,"せ",NULL,NULL,NULL,"し",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"こ",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"く",NULL,NULL,NULL,"きゃきゅきょ",NULL,
                "だ",NULL,NULL,"っ","で",NULL,NULL,NULL,"ぢ",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"ど",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"づ",NULL,NULL,NULL,"ぢゃぢゅぢょ",NULL,
                NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,
                "ふぁ",NULL,NULL,NULL,"ふぇ","っ",NULL,NULL,"ふぃ",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"ふぉ",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"ふ",NULL,NULL,NULL,"ひゃひゅひょ",NULL,
                "が",NULL,NULL,NULL,"げ",NULL,"っ",NULL,"ぎ",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"ご",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"ぐ",NULL,NULL,NULL,"ぎゃぎゅぎょ",NULL,
                "は",NULL,NULL,NULL,"へ",NULL,NULL,"っ","ひ",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"ほ",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"ふ",NULL,NULL,NULL,"ひゃひゅひょ",NULL,
                NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,
                "じゃ",NULL,NULL,NULL,"じぇ",NULL,NULL,NULL,"じ","っ",NULL,NULL,NULL,NULL,"じょ",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"じゅ",NULL,NULL,NULL,"じゃじゅじょ",NULL,
                "か",NULL,NULL,NULL,"け",NULL,NULL,NULL,"き",NULL,"っ",NULL,NULL,NULL,"こ",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"く",NULL,NULL,NULL,"きゃきゅきょ",NULL,
                NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"っ",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,
                "ま",NULL,NULL,NULL,"め",NULL,NULL,NULL,"み",NULL,NULL,NULL,"っ",NULL,"も",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"む",NULL,NULL,NULL,"みゃみゅみょ",NULL,
                "な",NULL,NULL,NULL,"ね",NULL,NULL,NULL,"に",NULL,NULL,NULL,NULL,"ん","の",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"ぬ",NULL,NULL,NULL,"にゃにゅにょ",NULL,
                NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,
                "ぱ",NULL,NULL,NULL,"ぺ",NULL,NULL,NULL,"ぴ",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"ぽ","っ",NULL,NULL,NULL,NULL,"ぷ",NULL,NULL,NULL,"ぴゃぴゅぴょ",NULL,
                NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,
                "ら",NULL,NULL,NULL,"れ",NULL,NULL,NULL,"り",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"ろ",NULL,NULL,"っ",NULL,NULL,"る",NULL,NULL,NULL,"りゃりゅりょ",NULL,
                "さ",NULL,NULL,NULL,"せ",NULL,NULL,"さしすせそ","し",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"そ",NULL,NULL,NULL,"っ",NULL,"す",NULL,NULL,NULL,"しゃしゅしょ",NULL,
                "た",NULL,NULL,NULL,"て",NULL,NULL,NULL,"ち",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"と",NULL,NULL,NULL,NULL,"っ","つ",NULL,NULL,NULL,"ちゃちゅちょ",NULL,
                NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,
                NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,
                "わ",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"を",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"っ",NULL,NULL,NULL,
                NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,
                "や",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"い",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"よ",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"ゆ",NULL,NULL,NULL,"っ",NULL,
                "ざ",NULL,NULL,NULL,"ぜ",NULL,NULL,NULL,"じ",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"ぞ",NULL,NULL,NULL,NULL,NULL,"ず",NULL,NULL,NULL,"じゃじゅじょ","っ"
};
/* 3文字「さしすせそ」用*/
static int      table3[26] = {
                1,0,0,0,4,0,0,0,2,0,0,0,0,0,5,0,0,0,0,0,3,0,0,0,0,0
};
/* 3文字「ゃゅょ」用*/
static int      table4[26] = {
                1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3,0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0
};

void main(int argc, char **argv)
```

```
{
	int Kflag=0;/*ローマ字かな変換の状況*/
	int index;/*インデックスの値*/
	int index1;/*前のインデックスを保存する*/
	char buf[13];/*文字列処理用のワーク*/
	char *str;/*buf[13]をアクセスするためのポインタ*/
	int data;/*キー入力された値*/
	int data1;/*一つ前に入力された文字*/
	mjKeyIn(300);/* キー入力があったら300番のCase文を実行する */

	do{
		switch(mjCommandWait()){/*キーボードの入力待ちループ*/
			case 300:/*キーボードの入力があった場合の処理*/
				data = mjKeyData();/*キー入力を取り出す*/
				if(data & 0x8000) break;/*キーアップを無視する*/
				/*mjKeyData()は, キーアップ, キーダウンの両方を受付ます*/
				/*ここではキーダウンだけを処理することにします。*/
				data = data & 0x7f;/*文字のアスキーコードを取り出す*/
				mjSetFont(STYLE_BOLD, "ＭＳ ゴシック");
				if(!Kflag){/*処理するべき最初の文字であることをテストする*/
					/*データのテストをおこない「あいうえお」または空白なら文字とみなす*/
					if(data == ' ' || table1[data - 'A'] != NULL){
						Kflag = 0;/* 1 文字の処理を完了するのでフラグをリセット*/
						if(data != ' '){/*空白の場合は空白文字を表示*/
							printf("%s",table1[data - 'A']);/*talbe1の中の文字を表示*/
						}else{
							printf("　");
						}
					}else{/*「あいうえお」でない場合の処理*/
						data1 = data;/*今回の文字を次回のために保存*/
						Kflag = 1;/* 1 文字処理中なのでフラグを設定*/
					}
				}else{/* 2 文字以上の文字の処理*/
					if (Kflag == 1){/* 2 文字の処理*/
						Kflag = 0;/*とりあえず 2 文字と仮定しフラグをリセット*/
						index = (data1 - 'A')*26+(data-'A');/*表の中のインデックスに変換*/
						if(table2[index] != NULL){/*実は 3 文字であることを発見*/
							if (strlen(table2[index])>4){
								Kflag = 2;/* 3 文字の処理中フラグを設定*/
								index1 = index;/*今回のインデックスを保存*/
							}else{
								printf("%s",table2[index]);/*文字を表示する*/
								if(!strcmp(table2[index],"っ")){
									Kflag = 1;/*文字が「っ」なら 2 文字処理中である*/
								}
							}
						}else{/* 2 文字の処理が失敗に終わった場合の処理*/
							if(data1 == 'N'){/*「ん」かどうかの判定*/
								printf("ん");
								data1 = data;/*んであるとして 2 文字の 1 文字目とみなし*/
								Kflag = 1;/*フラグなどを設定する*/
							}else{
								printf("？");/*判定失敗のため？を表示*/
							}
						}
					}else{/* 3 文字の処理*/
						Kflag = 0;/*処理中フラグをリセットする*/
						strcpy(buf,table2[index1]);/* 2 文字テーブルの中から文字列を複写*/
						str=buf;
						if (strlen(buf)==12){/* 3 文字処理のタイプを判定する*/
							index = table4[data-'A'];/*ゃゅょの処理をおこなう*/
							if(index == 0){
								printf("？");/* 3 文字目が間違っている*/
							}else{/*文字列の切り出しをおこない表示する*/
								str = str + 4 * (index -1);
								*(str + 4)=0;
								printf("%s",str);
							}
						}else{/*さしすせその処理をおこなう*/
							index = table3[data-'A'];
							if(index == 0){/* 3 文字目が間違っている*/
								printf("？");
							}else{/*文字列を切り出し表示する*/
								str = str + 2 * (index -1);
								*(str + 2)=0;
								printf("%s",str);
							}
						}
					}
				}
		}
	}while(1);/*無限ループ*/
}
/*本コードはパブリックドメインに属します。*/
```

ゲーム制作・教材制作に役立つ
楽しく学べるテーマを満載！

祝！連載50回
Windowsプログラムに完全対応！

先生と生徒のための BASICプログラミング講座

TEXT & PROGRAMMING●東 幸太



第50回　運動方程式を使ってボールゲームを作ってみよう！

ある物体に力を加えて動かそうとする場合，物体が重いときは物体はなかなか動きだしてはくれません。しかし，物体が軽い場合は，ちょっと力を加えてやればすぐに加速して動きだします。

このように，物体の質量が異なると，力を加えたときの加速のしかたがちがってきます。

今回は，このちがいをあらわしている“運動方程式”について，パソコンでシミュレートしてみましょう。

どうして重いものは運びにくい？

まずはじめに，台車におもりを載せて運ぶ場合を考えてみましょう。

おもりの重さが2種類あり，10(kg)と20(kg)のものがあったとします。当然，20(kg)のほうが運ぶのが大変ですね。これはなぜでしょうか？

その答は，20(kg)のほうが台車を加速したり減速したりするときに，大きな力が必要となるためです。このような現象は，みなさんも生活の中で経験したことがあると思います。

10(kg)のおもりを載せた台車と，20(kg)のおもりを載せた台車を同じような加速度・速度で動かそうとすると，20(kg)の場合のほうがより大きな力が必要となります。また，同じ力で動かそうとすると，20(kg)の場合のほうが加速・減速が鈍くなります。

このように，力によって発生する加速度は，力を加える対象となっている物体の質量に影響されます。対象が重いほど加速しにくく，軽いほど加速しやすくなるわけです。

式で表してみよう！

この関係を実験によって調べてみると，物体の加速度は加える力に比例し，同じ力を加えた場合の加速度は物体の質量に反比例するということがわかります（第1図）。

よって，物体の質量をM(g)，力によって生じる加速度をa (m／s²)とし，力をFという変数で表すと，

$$F=Ma \quad \cdots ①$$

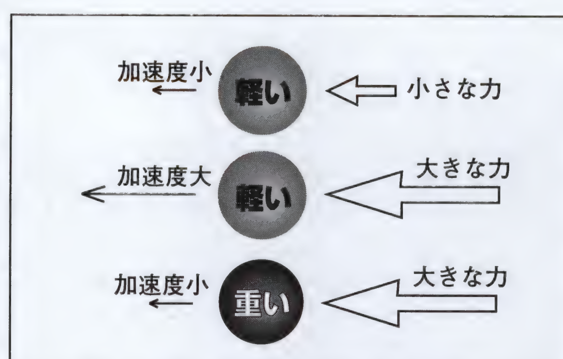
という関係が成立します。この式は，質量と加速度の積が力になるということを示しています。

これとは逆に，質量のある物体が加速している場合は，力が加わっているということも示しています。たとえば，第2図のように質量10(kg)のおもりが5(m／s²)の加速度で加速している場合，このおもりには50の力が加わっていることになります。

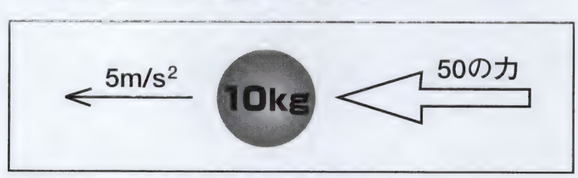
力の単位“ニュートン”

式①の関係を利用する場合，力Fの単位は，摩擦などの影響がない状態で1(kg)の物体に1(m／s²)の加速度をあたえられる力が1となるような単位になります。

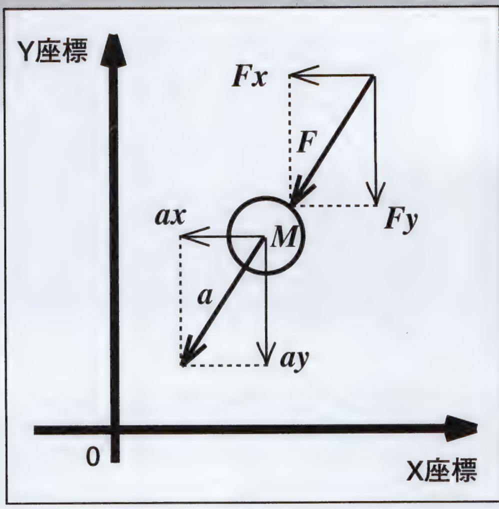
物理の世界では，この単位に“N【ニュ



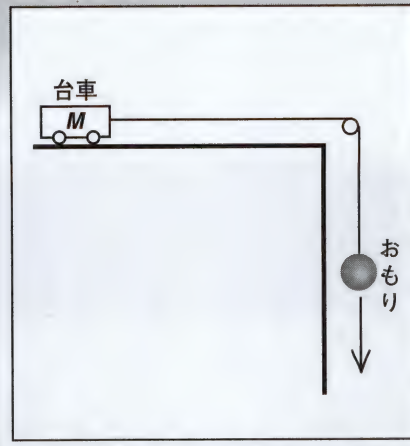
《第1図》力と加速度の関係はこうなっている！



《第2図》このような力を物体にあたえると？



《第3図》平面上での力と加速度



《第4図》おもりで台車を引っぱると？

ートン】"という名前をつけています。この名前は，みなさんご存知のあの物理学者ニュートンからとったものです。

変数Fの単位を(N)とすると，式①がそのまま利用できるようになります。この式①を一般に，「運動方程式」と呼んでいます。この運動方程式は，力と加速度をつなぐ式になります。

ここでは，運動方程式をスカラー量であるF，M，aで示しましたが，ベクトルの場合についても成立します。ベクトルの場合の運動方程式は，力Fと加速度aがベクトルとなり，質量Mはスカラーのままになります。

第3図のような平面上に質量M(g)のおもりが存在し，力F(N)が加えられていることによって加速度a(m／s²)で加速している場合，X座標方向とY座標方向それぞれについて運動方程式が成立します。

よって，

$F=(Fx\ Fy)$ …②

$a=(ax\ ay)$ …③

とすると，

$Fx=M\cdot ax$ …④

$Fy=M\cdot ay$ …⑤

の二つの式が成立します。この式④と式⑤をまとめると，

$F=Ma$ …⑥

という，式①のFとaをベクトルに置き換えただけの式になります。

重力を考えてみると？

運動方程式から，加速している物体にはその方向に力が働いていることがわかります。

「物体が加速する」というのはよく見られる現象ですが，その中でも"落下"という現象は，もっとも身近なものですね。

物体が落下するときには，重力加速度と呼ばれる加速度で速度が変化します。この重力加速度は，物体の質量とは無関係で一定の値を取ります。

式①でaが一定になるということは，質量Mに比例して力Fが変化することになります。よって，重力というものは物体の質量に比例した大きさを持つものであることがわかります。

重力加速度は一般に9.8(m／s^2)となりますから，10(kg)の質量の物体に加わる重力は98(N)に，20(kg)の場合は196(N)となります。

ここで，**第4図**のように，質量mのおもりの落下する力によって，台車を加速するような問題を考えてみましょう。このとき，おもりによって台車に加わる力は，おもりに加わる重力になりますから，重力加速度をGとすると，

$F=mG$ …⑦

となります。この力によって，質量Mの台車がどの程度加速するかは，

$F=Ma$ …⑧

$\frac{F}{M}=a$ …⑨

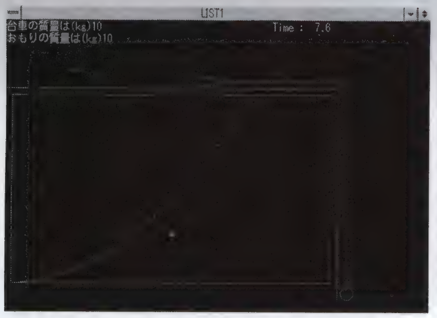
という式で計算できます。

実際に，この現象をシミュレートするプログラムとして**リスト1**を用意しました。リストを入力して実行すると，台車の質量とおもりの質量を聞いてきますので，適当な値を入力してください。入力が完了すると，台車の動きについての計算が行なわれ，画面左下の部分に横軸が時間，縦軸が台車の位置を表したグラフが表示されます(**写真1**)。

台車の質量を大きくし，おもりの質量を軽くしてやると台車が加速しにくくなります(**写真2**)。また，おもりの質量を大

《リスト1》重力と運動方程式のシミュレーション・プログラム・リスト

```
100 WIDTH "scrn:",80 'N88BASICは 100 WIDTH
80,25:SCREEN 3:COLOR ,,,,2:CLS 3／F-
BASIC386は 100 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
110 G=9.8 '重力加速度
120 DT=.01 '刻み時間
130 INPUT "台車の質量は(kg)",MD
140 INPUT "おもりの質量は(kg)",MO
150      LINE(0,100)-(500,100),PSET,15
'N88BASICはPSET,をとる
160    LINE(500,100)-(500,999),PSET,15
'N88BASICはPSET,をとる
170 X=0
180   LINE(10,110)-(490,389),PSET,15,B
'N88BASICはPSET,をとる
190 C=7
200 GOSUB *PUTDM '台車とおもりを表示
210 T=0 '時刻
220 SF=0
230 WHILE SF=0
240  F=MO*G 'おもりが台車を引く力
250  A=F/MD '台車に加わる力から加速度を計算
260  V=V+A*DT '加速度から速度を計算
270  C=0
280  GOSUB *PUTDM
290  X=X+V*DT '速度から位置を計算
300  C=15
310  GOSUB *PUTDM
320  T=T+DT
330  LOCATE 50,0
340  PRINT USING "Time : ##.#";T
350  PSET(10+T*48,389-X),15
360  IF T>10 OR X>279 THEN SF=1
370 WEND
380 WHILE INKEY$=""
390 WEND
400 END
410 *PUTDM
420 LINE(X,85)-(X+40,85),PSET,C 'N88BASICは
PSET,をとる
430 LINE(X,85)-(X,96),PSET,C  'N88BASICは
PSET,をとる
440 LINE(X,96)-(X+5,96),PSET,C  'N88BASICは
PSET,をとる
450      LINE(X+40,85)-(X+40,96),PSET,C
'N88BASICはPSET,をとる
460      LINE(X+40,96)-(X+35,96),PSET,C
'N88BASICはPSET,をとる
470 CIRCLE(X+9,96),4,C
480 CIRCLE(X+31,96),4,C
490      LINE(X+13,96)-(X+27,96),PSET,C
'N88BASICはPSET,をとる
500       LINE(X+40,90)-(510,90),PSET,C
'N88BASICはPSET,をとる
510 CIRCLE(510,95),5,C
520  LINE(515,95)-(515,95+20+X),PSET,C
'N88BASICはPSET,をとる
530 CIRCLE(515,95+30+X),10,C
540 RETURN
```



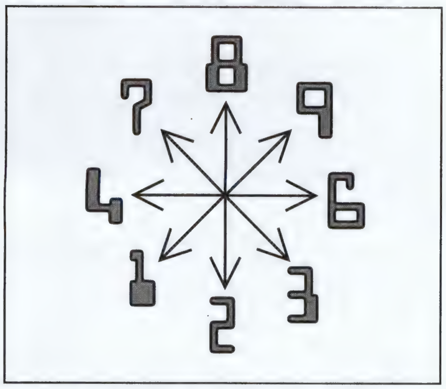
《写真1》リスト1を実行し，台車とおもりの質量をともに10（kg）とした場合の結果。おもりが重力によって引っぱられるために，台車が加速していく



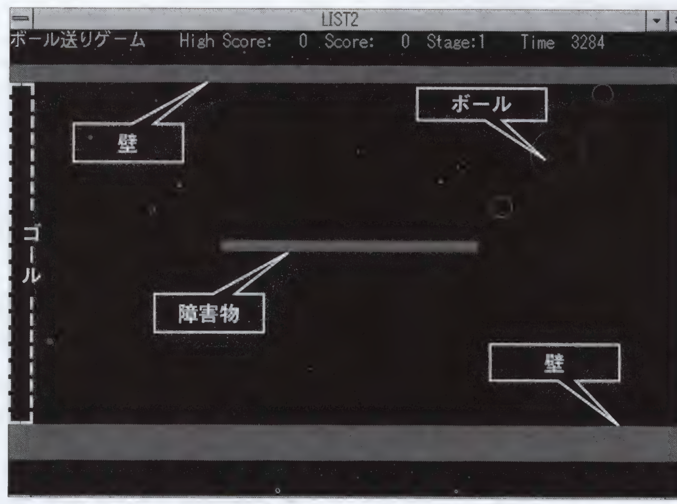
《写真2》リスト1を実行し，台車の質量を10（kg），おもりの質量を5（kg）とした場合の結果。おもりが軽くなったために，重力によって台車を引く力が小さくなり，台車の加速度は写真1の場合よりも小さくなる



《写真3》リスト1を実行し，台車の質量を5（kg），おもりの質量を10（kg）とした場合の結果。台車が軽くなったために同じ力が加わった場合の加速度が大きくなり，写真1の場合よりも台車の加速度が大きくなっている



《第5図》キー入力と加速方向



《写真4》『ボール送りゲーム』の画面。ボールの重さに応じて加速具合が異なる。とくに，小さいボールは敏感なので注意。ステージによっては，いくつかのボールを犠牲にしたほうが効率よい場合もある

きくし，台車の質量を軽くしてやると加速しやすくなります（**写真3**）。

ボール送りゲームで遊んでみよう！

それでは，運動方程式を取り入れたゲームで遊んでみることにしましょう。

リスト2が，『ボール送りゲーム』です。このプログラムでは，運動方程式を利用してボールの動きを計算しています。

リストを入力して実行すると，**写真4**のような画面が表示されます。プレイヤーは，画面右端の五つのボールを加速して，すべてのボールを左端のゴールエリアにまで運ばなくてはなりません。

ボールを移動させるには，テンキーの[1]から[9]のキーによってボールに“力”をあたえてやる必要があります。あたえる力の大きさは一定ですが，方向はテンキーの入力によって**第5図**のように8方向に調整できます。また，[5]キーを押すと，加える力の大きさが0となります。

加えた力はすべてのボールに同じように作用し，ボールはあたえられた力と自分の質量に応じて加速していきます。

画面の上端，下端にボールが触れると，そのボールは爆発してしまいます。また，画面中の障害物に接触しても爆発します。

無事に画面左端のゴールエリアにボールを運ぶと，経過時間に応じて得点が入ります。5ステージでゲームエンドとなります。

ここで注意することは，ボールに加えられるのは“力”であって，加速度ではないことです。このため，同じ方向へ加速しても，その大きさはボールの質量によって異なる値になります。よって，軽いボールは簡単に加速できるために軽快にコントロールできますが，重いボールはなかなか加速できないためにコントロールしづらくなります。

ステージが進むと，五つのボールの質量のちがいが大きくなってくるため，いくつかのボールを犠牲にしたりしないと素早くゴールさせるのはむずしくなってきます。

まとめ

運動方程式は，力学の基本となる方程式です。この方程式をもとにして，さまざまな物理現象を数式の形で調べていけます。

実際の世界での物体の運動も，この運動方程式に対応したものになります。身のまわりで生じる物体の運動を見てみると，運動方程式が示す特性が見えてくると思います。

ぜひ，この方程式をあなたのプログラムにも活用してください。

本誌別冊 BASIC Magazine CD-ROM Special Vol.5と連動

ここで紹介したプログラムを，Windowsマシン（F-BASIC for Windows対応：体験版付）およびPC-98シリーズ（N88日本語BASIC対応），FM TOWNS用としてCD-ROMに収録しています。

《リスト2》『ボール送りゲーム』プログラム・リスト

```
1000 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1010 WIDTH "scrn:",80 'N88BASICは 1010
WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR ,,,,2:CLS 3／
F-BASIC386は 1010 WIDTH 80,25:SCREEN@
0:CLS 0
1020 G=9.8 '重力加速度
1030 DT=.2 '刻み時間
1040 HISCORE=0 'ハイスコア
1050 DIM BF(4) 'ボール存在フラグ
1060 DIM BX(4),BY(4) 'ボールの位置
1070 DIM BVX(4),BVY(4) 'ボールの速度
1080 DIM BM(4) 'ボールの質量
1090 DIM BIX(4,4),BIY(4,4),BIM(4,4) 'ステ
ージごとのボールの初期位置,質量
1100 DIM BBX(4,4),BBY(4,4) 'ステージごとの
障害物の位置
1110 FOR S=0 TO 4
1120  FOR I=0 TO 4
1130   READ BIX(S,I),BIY(S,I),BIM(S,I) '
ボール初期位置,質量データ読みだし
1140  NEXT
1150 NEXT
1160 WHILE -1
1170  SCORE=0
1180  FOR STAGE=0 TO 4
1190   GOSUB *VARINIT
1200   GOSUB *SCREENMAKE
1210   GOSUB *GAMEMAIN
1220  NEXT
1230  GOSUB *GAMEOVER
1240 WEND
1250 END
1260 *VARINIT '各種変数初期設定
1270 FOR I=0 TO 4
1280  BF(I)=1
1290  BX(I)=BIX(STAGE,I)
1300  BY(I)=BIY(STAGE,I)
1310  BVX(I)=0
1320  BVY(I)=0
1330  BM(I)=BIM(STAGE,I)
1340 NEXT
1350 FX=0 'X方向に加える力
1360 FY=0 'Y方向に加える力
1370 GIB=0 'ゴールしたボール数
1380 RETURN
1390 *SCREENMAKE '画面作成
1400 CLS 'N88BASICは 1400 CLS 3
1410 PRINT "ボール送りゲーム"
1420 GOSUB *PUTSCORE
1430 FOR I=0 TO 4
1440  CIRCLE(BX(I),BY(I)),BM(I),I*2+3
'F-BASIC386は ～,%(I*2+3)
1450 NEXT
1460 LINE(0,32)-(639,47),PSET,5,BF
'N88BASICはPSET,をとる
1470 LINE(0,367)-(639,399),PSET,5,BF
'N88BASICはPSET,をとる
1480 LINE(200,195)-(440,204),PSET,5,BF
'N88BASICはPSET,をとる
1490 RETURN
1500 *PUTSCORE
1510 IF SCORE>HISCORE THEN HISCORE=SCORE
1520 LOCATE 20,0
1530 PRINT USING "High Score:####
Score:####
Stage:#";HISCORE;SCORE;STAGE+1
1540 RETURN
1550 *GAMEMAIN
1560 GF=0
1570 TI=5000
1580 WHILE GF=0
1590  GOSUB *KEYCHECK
1600  GOSUB *BALLMOVE
1610  GOSUB *TIMECHECK
1620 WEND
1630 IF GF=1 THEN GOSUB *SCLEAR
1640 IF GF=2 THEN GOSUB *MISS
1650 RETURN
1660 *KEYCHECK
1670 K$=INKEY$ 'キー入力に応じてボールにあたえ
る力を決定
1680 IF K$="1" OR K$="2" OR K$="3" THEN
FY=1
1690 IF K$="7" OR K$="8" OR K$="9" THEN
FY=-1
1700 IF K$="1" OR K$="4" OR K$="7" THEN
FX=-1
1710 IF K$="3" OR K$="6" OR K$="9" THEN
FX=1
1720 IF K$="5" THEN FX=0:FY=0
1730 RETURN
1740 *BALLMOVE
1750 BEF=0
1760 FOR I=0 TO 4
1770  IF BF(I)=1 THEN GOSUB *BALLMOVE2
1780 NEXT
1790 IF BEF=0 THEN IF GIB=0 THEN GF=2
ELSE GF=1
1800 RETURN
1810 *BALLMOVE2
1820 BEF=1
1830 X=BX(I)
1840 Y=BY(I)
1850 BVX(I)=BVX(I)+FX/BM(I)*DT
1860 BVY(I)=BVY(I)+FY/BM(I)*DT
1870 X=X+BVX(I)*DT
1880 Y=Y+BVY(I)*DT
1890 CIRCLE(BX(I),BY(I)),BM(I),0
1900 BX(I)=X
1910 BY(I)=Y
1920 CIRCLE(BX(I),BY(I)),BM(I),I*2+3 'F-
BASIC386は ～,%(I*2+3)
1930 IF BX(I)<BM(I) THEN GOSUB *GOALIN
1940 IF BY(I)-BM(I)<48 OR
BY(I)+BM(I)>366 THEN GOSUB *BANG
1950 IF BX(I)>200 AND BX(I)<440 AND
ABS(BY(I)-199)<BM(I)+5 THEN GOSUB *BANG
1960 IF BY(I)>195 AND BY(I)<205 AND
ABS(BX(I)-320)<120+BM(I) THEN GOSUB
*BANG
1970 IF BX(I)>639-BM(I) THEN GOSUB *BANG
1980 RETURN
1990 *GOALIN
2000 SCORE=SCORE+TI/50
2010 GOSUB *PUTSCORE
2020 BF(I)=2
2030 GIB=GIB+1
2040 RETURN
2050 *BANG
2060 BF(I)=0
2070 FOR II=0 TO 999
2080
CIRCLE(BX(I),BY(I)),BM(I),INT(RND(1)*15)
'F-BASIC386は ～,%(INT(RND(1)*15))
2090 NEXT
2100 CIRCLE(BX(I),BY(I)),BM(I),1
2110 RETURN
2120 *SCLEAR
2130 LOCATE 34,12
2140 PRINT "Stage  Clear"
2150 WHILE INKEY$=""
2160 WEND
2170 RETURN
2180 *MISS
2190 LOCATE 36,12
2200 PRINT "Miss !!!"
2210 WHILE INKEY$=""
2220 WEND
2230 RETURN
2240 *TIMECHECK
2250 TI=TI-1
2260 IF TI<1 THEN GF=2
2270 LOCATE 60,0
2280 PRINT USING "Time #####";TI
2290 RETURN
2300 *GAMEOVER
2310 LOCATE 34,12
2320 PRINT " Game  Over "
2330 WHILE INKEY$=""
2340 WEND
2350 RETURN
2360 DATA
600,100,10,600,150,20,600,300,5,550,150,
25,550,250,10
2370 DATA
600,200,10,600,200,20,600,200,5,550,150,
25,550,250,10
2380 DATA
600,200,10,550,250,20,550,300,5,600,150,
25,600,250,10
2390 DATA
600,100,10,600,200,20,600,300,5,550,150,
25,550,250,10
2400 DATA
600,130,10,600,200,20,600,270,5,550,250,
25,550,300,10
```

リスト入力の注意

今月から，プログラム・リストがF-BASIC for Windowsに完全対応しました。F-BASIC for Windowsは，本誌姉妹誌『BASIC Magazine CD-ROM Special』に導入後期間限定版が収録されています。

PC-9801／9821シリーズの『N88日本語BASIC（86）』で入力する場合は注釈に「'N88BASICは」とあるところのみ，FM TOWNSの『F-BASIC386』は注釈に「'F-BASIC386は」とあるところのみ修正してください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

Windowsでこれまでの BASICプログラミング資産が生かせる！

F-BASIC for Windows プログラム教習所 リターンズ

エフ・ベーシック フォー ウィンドウズ



第1段階 F-BASIC for Windowsを使ってみよう！

TEXT & PROGRAMMING●かんのゆうき

今月から新たな形ではじまった,『F-BASIC for Windowsプログラム教習所“リターンズ”』。プログラムと原稿を担当する，かんのゆうきと申します。これまでの教習所に負けない，楽しいプログラムを作っていきますので，よろしくお願い致します。

今回は，はじめてということで，F-BASIC for Windowsの基本を紹介していくことにしましょう。

■F-BASIC for Windows V3.1
価格35,000円
■対応環境：日本語Windows3.1以上
メモリ2Mバイト以上
HDD空き容量4Mバイト以上
■問い合わせ先
FMインフォメーションサービス
(祝日をのぞく月～土10:00～18:00)
☎0120-222-015

一緒にプログラムをはじめよう！

これからF-BASIC for Windows(以降F-BASIC Winと略)をみなさんと一緒に勉強するわけですが，ここでお願いがあります。この連載では，読者のみなさんの声を多く取り入れて講座を進めていきたいと思います。

ですから,「こんなことをやってほしい」「ちょっとむずかしいから，ここをもう少しくわしく説明して！」などなど，たくさんのご意見をお待ちしております(あて先は最後を見てね)。

よろしくおねがいします。

F-BASIC Winとは何だ？

F-BASIC Winは，ビジュアル環境を持つプログラミング言語の一つです。

F-BASIC Winでのプログラミングは，画面表示を見ながらまず実際のユーザー・インターフェース部分の設計をし，そしてつぎにプログラム・コードを書いていくことになります（第1図，第2図)。

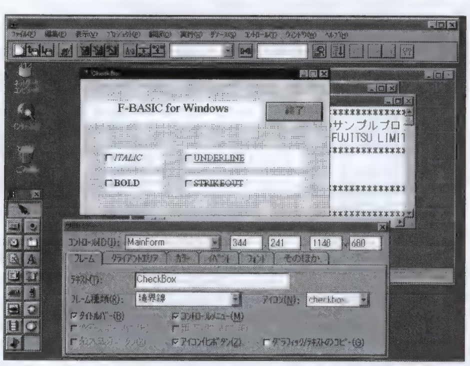
また，F-BASIC Winの特徴として，今までのDOS-BASIC（N88日本語BASICやF-BASIC386など）と同じような感覚でプログラムを作っていくことができる，すでに作ってあるDOS環境のプログラムが一部の修正で動作するなどがあげられます(第3図)。

プログラムを作るのがはじめての人や，これからはじめる人にとっては，今までの説明や図を見ても「何のこと…？」と感じてしまうかもしれません。でも，はじめはそれでいいのです。この連載を読んで，じょじょにプログラミングに慣れていってください。

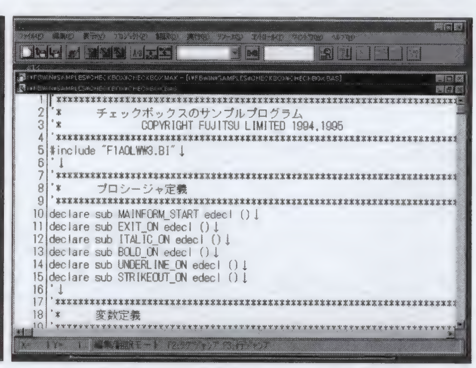
セットアップしてみよう！

つぎに，基本的な導入について紹介していくことにしましょう。

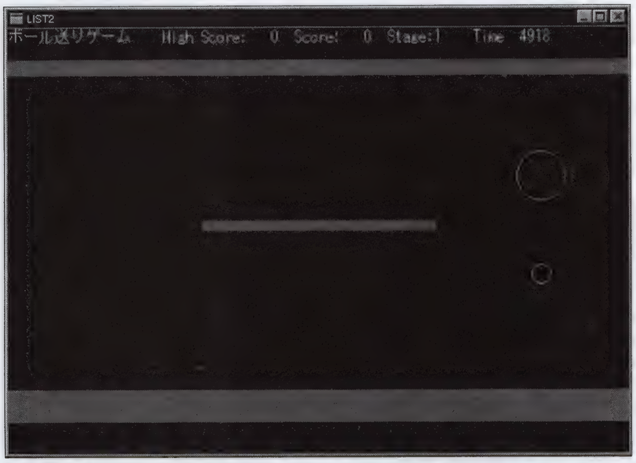
パソコンは，まずOSがなければ動きません。OSには『DOS／V』や『Windows3.1／95／NT』,『OS／2』などがありますね。F-BASIC Winを動かすためには，Windows3.1かWindows95がパソコンに導入されていなければなりま



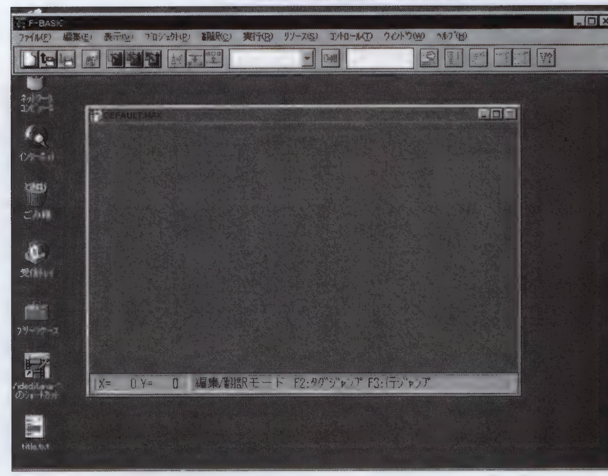
《第1図》ユーザー・インターフェース部の設計。といっても，何のことはない画面の設計である



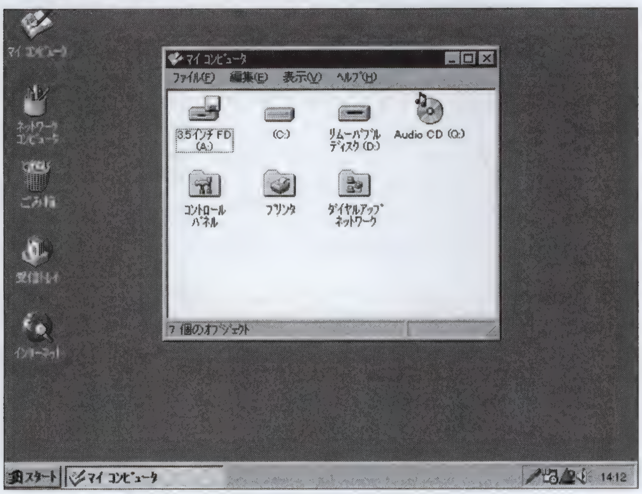
《第2図》プログラム・コード記述部。はじめて見る人にとってはむずかしそうに感じるかもしれないが，これからわかるようになるぞ！



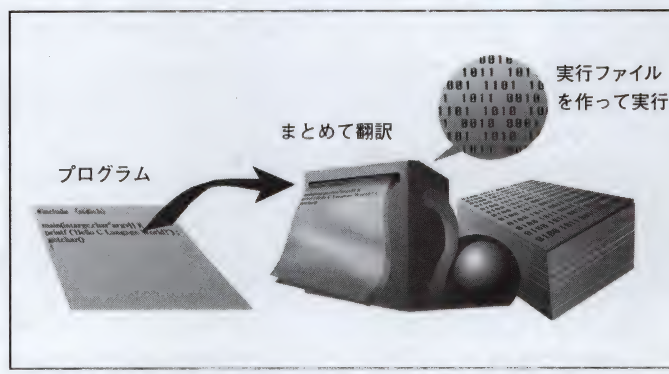
《第3図》DOS-BASIC感覚でプログラムを作成できる。実行画面もDOS上で動いているようだ



《第5図》F-BASIC Winの起動直後の画面



《第4図》Windows95の画面。このようなOSがパソコンに入っていないと，何もはじまらないのだ



《第6図》翻訳の図。このようにしてプログラムが翻訳されるのだ！

せん(第4図)。

それでは，Windowsが導入されているパソコンに，F-BASIC Winをセットアップしてみましょう。といっても，これは実に簡単。F-BASIC Winのパッケージに入っているフロッピーディスクをドライブにセットして，ファイルマネージャ(Windows95ではエクスプローラ)で“setup.exe”をダブル・クリックするだけです。あとは，画面のメッセージにしたがっていくだけで，セットアップは終了ます。

セットアップで作成された[F-BASIC for Windows V3.1]というアイコンをダブル・クリックすると，F-BASIC Winが起動します(第5図)。この状態でもう，プログラムを作成することができるのです。

そもそもプログラムって何？

話が少し前後してしまいますが，ここで“プログラム”の解説をしましょう。プログラムとは，OS上で動作するアプリケーション・ソフトが“実際どのような動きをするのか”を制御するものです。

たとえば画面に，「abc」と表示させたい場合には，プログラムでは，

```
print "abc"
```

と記述します。

これをWindowsアプリケーションとして動く実行ファイルにするためには，“翻訳(コンパイル)”という作業が必要になります。“翻訳”とは，BASIC言語で書かれたプログラムをパソコンがわかるように，まさに“訳する”作業のことです。つまり，BASICを理解できる言葉に翻訳しなければ，パソコンは動作できないわけです(第6図)。

F-BASIC Winは何ができるの？

F-BASIC Winは，このコンパイラの実力が，非常に高いのが特徴です。

これまでのBASIC言語との互換性が高いため，本誌に載っているBASICで書かれたプログラムなどは，比較的簡単に移植できます。他にも，今話題のマルチメディア・プログラムも楽に作れてしまいます（マルチメディア・プログラミングは一般に知識がないとむずかしいものなのだ！)。実際に，F-BASIC Winのパッケージには，マルチメディアを活用したサンプル・プログラムが多数収録されています。

この連載では，マルチメディア・プログラミングを積極的に取り入れる予定なので，期待してください。

■この連載に関するあて先は…
〒141
東京都品川区東五反田1-11-15
マイコンBASICマガジン編集部
『F-BASIC Winリターンズ』係

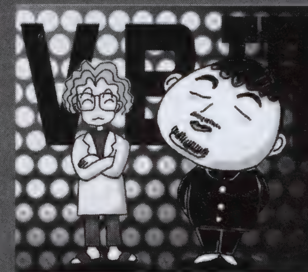
応用自由自在！
Windowsプログラミング環境をモノにする！

愛称：VB研

Visual Basic 研究所

第4部　第1回
新バージョンVisual Basic4.0の実力を見る！

所長●竹宮 恵亀 Keiki Takemiya
Illustration●Jun Ishiguro



▲VB研・所長。最近恵比寿に引っ越して，名実ともに“渋谷系”の仲間入りをするも，ついに30才を迎え，青春完了

▲新助手。その正体はまだ謎のカプセルに包まれている
特技：手品，かわずがけ



ついに復活した，Visual Basic（ビジュアル・ベーシック，以降VBと略）の魅力を楽しくお伝えする『VB研』。第4部では，最新のバージョンであるVB4.0を中心に，プログラミング・テクニックや新しい技術を紹介していきます。
第1回目ということで，軽ぅ～くVB4.0を紹介しつつ，新機能であるデータベースを使った『住所録プログラム』を紹介します。

Microsoft
Visual Basic
Programming System for Windows
Ver.4.0（日本語版）

■価格 30,000円（スタンダードエディション）
■対応機種
Windows95／NT3.51
■問い合わせ先　マイクロソフト㈱
〒151東京都渋谷区笹塚1-50-1笹塚NAビル
☎03-5454-2300

これが年令不詳の新助手だ！

所長　読者のみなさん，お久しぶりです。悠久のときを越え，ついに帰ってまいりました，VB研がぁ！
助手　悠久じゃなくて，遊休なんじゃねーの。それとも，有給？
所長　いきなり不届きな発言，君は誰だ！
助手　ワシが新しい助手だもんね。
所長　…あ，あの，すいませーん。おいくつですか？
助手　ボク，昭和53年生まれの，17才でーす。ブラジルで育ったんだよ。
所長　そ，それはウソでしょ。
助手　なにィ！　ウソとはなんじゃぁ！　ほーら，かわずがけぇ（所長にいきなり技をかます)。
所長　（どてっ）ど，どう見たって，オレより年上じゃん！　35才くらいかなぁ？
助手　ホホホ。女性にトシを聞くものじゃなくってよ，ボウヤ。
所長　あんた，女か。

助手に愛称を付けてみよう！

所長　ところで助手君，キミの愛称をどうするかという問題がある。これまでは，助手1号，2号，3号と続いてきたのだが…。
助手　「メケメケ」なんてどう？
所長　お～い，メケメケ！
助手　はぁい。
所長　…でね，これで「4号」とするのも，ナンだよね。
助手　で？　どうしたい？
所長　そこでわたくし，考えました。数字が単に増えていくだけでは，一般の人にわかってもらえない。じゃあ，その助手が登場した年を付ければいいのではないか。素人のかたがたも，「あぁ，この助手は何年に活躍した人なんだなぁ」と思っていただける。だから，君の愛称は“助手96”に，ケッてーい！
助手96　そんなの，Windows95のモノまねじゃん。不許可。キミ，退場。
所長　ふっふっふ。そうは言っても，キミのセリフのまえには，96が付いておる。
助手96　こんなもん，取ってやる！
助手9　（ガキッ）ほれ。
助手　（ゴキッ）ほーら，取れた。
所長　取るなぁ！

Visual Basic 4.0はココがすごい！

助手　あのさぁ。
所長　ん？
助手　ずっとこのまま，ムダ話が続くの？　ワシ，何しにきたの？　帰っていい？

所長　キミの言いたいことは，よーくわかる。いつも言われてるし。じゃあ，これまでの話はこっちに置いといて，そろそろ本題に入ろうかぁ。

助手　置いたものを持ってきてぇ，「愛称をきめたい」というわけですな。さて，何がよろしいか。メケメケも捨てがたいが，“アトミっくん”てのはどう？

所長　だぁ！　その話はやめて，VBの新バージョン，4.0の紹介をするぞ！

助手　どうしてWindowsは95なのに，VBは4なんだよぉ。おかしいじゃないかよぉ。VB95にしろよぉ。責任者，でてこい！（ばーん）

所長　あのね，不穏当な発言はやめようね。それじゃね，VB4.0の新機能を紹介しようね。

■Microsoft Visual Basic Ver. 4.0

VB4.0は，長らく登場が待たれていたVBの最新バージョンです。VBの使いやすさをそのまま継承し，つぎにあげるような新機能を装備しています。

- ●Windows95をサポートして32ビットの開発環境を実現
- ●データベースのアクセス機能
- ●OLE2.0のサポート
- ●VBA（Visual Basic for Applications）採用

VB4.0には，全部で三つのパッケージが用意されており，それぞれつぎのような機能のちがいがあります（第1表）。

①スタンダード・エディション

スタンダード版のVB4.0は，Windows95のプログラムを学習したい人や，初心者のプログラマー向けのものです。

②プロフェッショナル・エディション

プロフェッショナル版は，企業内の個人ユーザーやプログラム経験のある人向けのものです。スタンダード版に加えて，つぎの機能を持っています。

- ●16ビット版が付属し，Windows3.1のプログラムが開発可能
- ●OLEオートメション・サーバが作成可能
- ●Data Access Object（データ・アクセス・オブジェクト）により，プログラミングによるデータベース操作が可能
- ●Crystal Report（クリスタル・レポート）により，高品質なデータベース・レポートの作成が可能
- ●Windows95対応の“OCX”が付属
- ●ヘルプ・コンパイラが付属

③エンタープライズ・エディション

エンタープライズ版は，企業内の大規模開発向けのものです。プロフェッショナル版に加えてつぎの機能を持つ，ハイエンド・ユーザーのパッケージといえます。

- ●リモートOLEオートメーション
- ●リモートデータオブジェクト

データベース機能を使う！

所長　どうだ，VB4.0の威力がわかったか？

助手　いや，ぜんぜん。

所長　キミ，もしかして素人？

助手　バカ言ってもらっちゃ，困るよ。このオレ様に向かって，素人？　ハッ。片腹いたいわ。

所長　それはそれは。失礼いたしました。で，どのようなプログラミング経験をお持ちで（ニヤリ）。

助手　うむ。MSX！

所長　…。

助手　MSX turbo R！

所長　……。えー，それでは，VB4.0の新機能の中で，今回はデータベース機能を紹介しましょう。

■強化されたデータベース機能

VB4.0でとくに強化されているのは，データベース・アクセス機能です。

- ●マイクロソフト製のデータベース・ソフト『Access（アクセス）』と互換の，32ビットJetデータベース・エンジン
- ●VBからデータベースを簡単にアクセスするための，データ・コントロールや連結コントロール

といった機能を備えており，簡単にデータベース・アプリケーションを作成できます。

今回は，VB4.0のデータベース機能を紹介するために，簡単な住所録を作成してみましょう。

まず最初に，VB4.0に付属する『データマネージャ』を使って，住所録データベースを作成します。そして，つぎにVB4.0で住所録の表示，検索，登録を行なうアプリケーションを作成します。

住所録データベースを作る！

所長　さ，いよいよプログラムの制作ですよぉ。楽しいねぇ。

助手　最初にデータを作るんでしょ。

所長　はいはい。ここでは，住所録のデータの項目は，名前，住所，電話番号の三つにするぞ。

助手　ほほぉ。

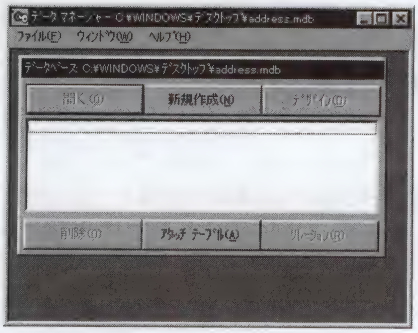
所長　データベースを作成するには，VB4.0に付属しているデータマネージャを使う。データマネージャを起動するには，VB4.0を導入したディレクトリにある“Dataman32.exe”を実行するのだ。

助手　こいつがデータマネージャですかい（第1図）。

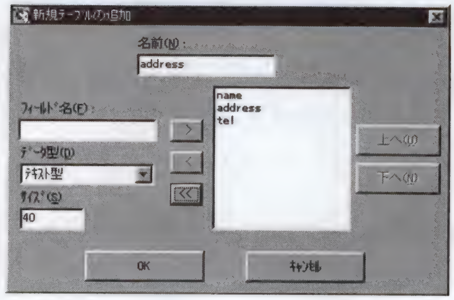
所長　データマネージャでデータベース

《第1表》Visual Basic 4.0の各パッケージの動作環境と価格

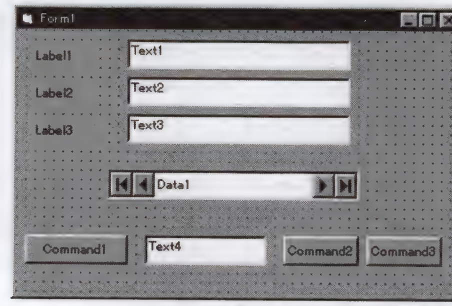
パッケージの種類		スタンダード版	プロフェッショナル版	エンタープライズ版
動作環境	OS	Windows95,Windows NT3.51	Windows95,Windows NT3.51, Windows3.1	Windows95,Windows NT3.51, Windows3.1
	ハードウエア	i486以上を搭載したパーソナル・コンピュータ，メモリ12Mバイト以上， CD-ROMドライブ（メディアはCD-ROMのみ）		
	ハードディスク	40Mバイト以上	100Mバイト以上	120Mバイト以上
標準価格		30,000円	78,000円	128,000円



《第1図》データマネージャの起動画面



《第2図》新規テーブルの追加ダイアログ



《第3図》住所録プログラムのレイアウト

を作成する手順は，テーブル（データベース）名を設定し，フィールド（項目）を追加するだけだ。つぎの手順をよく見てね！

■データベース作成手順

①メニューから[ファイル]-[Jet3.0データベース 作成]を選択すると，新規データベースの指定ダイアログが表示されます。ここでデータベース・ファイル名を設定し，[保存]ボタンを押します。今回は，“address”というファイル名にします。

②つぎに，[新規テーブルの追加]ダイアログが表示されます。このダイアログでは，テーブルの名前とフィールド（項目）を設定します（**第2図**）。

③テーブルの名前は，“名前”のテキスト・フィールドにテーブルの名前を入力します。今回は“address”と入力します。

④フィールドは，フィールド名，データ型，サイズの三つの項目を設定し，[>]ボタンを押すことで追加されます。今回は，**第2表**のような三つのフィールドを作成します。

⑤最後に，[新規テーブル追加]ダイアログの[OK]ボタンを押すと，データベースの作成は終了します。

所長　これで，ファイル名が“address.mdb”，テーブルとして“address”，フィールドとして“name”と“address”と“tel”の三つを持ったデータベースが作成できたわけだな。

助手　ぱふぅー。

VB4.0で住所録プログラムを作る

所長　ついに，VB4.0でのプログラミングのときが。わくわくするねぇ。

助手　そんなに楽しいの？

所長　最初に，VBの初心者のために，簡単にプログラムの作成手順を説明しておこう。くわしくは，この連載をまとめたムックを見てね！（コラム参照）

助手　宣伝ですかい。

■VBのプログラミング手順

①VBでは，まず画面のレイアウトを先に行ないます。タイトルの画面写真を見てください。そこにある，「フォーム」と呼ばれる実行時のメイン・ウィンドウとなる上に，ツールボックスから「コントロール」と呼ばれるさまざまな部品を配置します。

②つぎに，プロパティの設定を行ないます。フォームやコントロールは，「プロパティ」と呼ばれる設定値を持っており，プロパティ・ウィンドウ上で値を設定することができます。

③最後に，プログラム・コードを記述していきます。

所長　それではさっそく，『住所録プログラム』を作成しよう。まずは，画面のレイアウトからはじるぞ。ここでは，つぎのようなオブジェクトを利用する。

●フォーム　×1枚

《第2表》住所録データベースのフィールド

	フィールド名	データ型	サイズ
名前	name	テキスト型	40
住所	address	テキスト型	80
電話番号	tel	テキスト型	40

《第3表》住所録プログラムのプロパティの設定

オブジェクト名	プロパティ	値
Form1	Caption	住所録
Label1	Caption	名前：
Label2	Caption	住所：
Label3	Caption	電話番号：
Command1	Caption	検索
Command2	Caption	次
Command3	Caption	前
Data1	Caption	住所録
	DatabaseName	a:¥address.mdb
	RecordSouce	address
Text1	DataSoure	Data1
	DataField	name
Text2	DataSoure	Data1
	DataField	address
Text3	DataSoure	Data1
	DataField	tel

《リスト1》『住所録プログラム』リスト

```
Option Explicit

'検索文字列
Dim sql$


'-----------------------------------------------
'    名前で住所録の検索を実行
'-----------------------------------------------
Private Sub Command1_Click()
    Dim nm$

    '検索条件をテキストボックスから得る
    nm = Text4.Text

    '検索条件がないならサブ・ルーチンを抜ける
    If nm = "" Then
        sql = ""
        Exit Sub
    Else
        'データベースに設定する検索文字列を設定する
        sql = "name like '" & nm & "'"
    End If

    '検索を行ない，最初の住所録のデータを表示します
    Data1.Recordset.FindFirst sql
End Sub

'-----------------------------------------------
'    検索結果のつぎのデータを表示する
'-----------------------------------------------
Private Sub Command2_Click()
    If sql = "" Then
        Exit Sub
    End If

    '検索を行ない，つぎの住所録データを表示します
    Data1.Recordset.FindNext sql
End Sub

'-----------------------------------------------
'    検索結果のまえのデータを表示する
'-----------------------------------------------
Private Sub Command3_Click()
    If sql = "" Then
        Exit Sub
    End If

    '検索を行ない，まえの住所録データを表示します
    Data1.Recordset.FindPrevious sql
End Sub
```



《第4図》住所録プログラムの起動画面

●ラベルコントロール　×3個
●テキストボックスコントロール　×4個
●コマンドボタン　×3個
●データコントロール　×1個

所長　これらのコントロールを，**第3図**のように配置する。ちなみに，このデータコントロールとは，VB4.0で新しく追加されたデータベースへのアクセスを行なうためのコントロールなのだ。

助手　読みゃわかるってヤツか。

所長　つぎに，フォームやコントロールのプロパティを**第3表**のように設定する。これらのプロパティの設定で注意するのは，設定の順番だ。つぎのような順番で設定する。

①データコントロール（Data1）のDatabaseNameは，アクセスするデータベース・ファイル名を指定するプロパティです。ここでは，先ほど作成したデータベース・ファイル“address.mdb”を設定します。

②データコントロール（Data1）のRecordSourceは，アクセスするデータベースのテーブル名を指定します。ここでは，“address”を指定することになります。

③テキストボックス（Text1～Text3）のデータベースの名前，住所，電話番号が表示されます。そのためには，DataSourceプロパティにデータベースに，接続しているデータコントロール名“Data1”を設定し，DataFieldには表示するフィールドの名前を設定します。

所長　最後に，コードウィンドウから**リスト1**のプログラムを入力する。

助手　ほほぉ。ずいぶん長い呪文ですなぁ。

所長　プログラムの内容を簡単に説明すると，検索を行なうためにRecordsetオブジェクトのFindFirst，FindNext，FindPreviousメソッドを使っている。これらのメソッドの引数としては，SQLのWHERE句を指定することができる。たとえば，"name = 'VB KEN'"とすれば，名前がVB KENという人の住所録のデータが検索されるのだ。今回使っている"name like '検索文字列'"の場合は，検索文字列に正規表現が使える。たとえば，"name like '佐藤*'"の場合は，佐藤さんという名字の人を検索することができるわけだ。わかった？

助手　ばぶー。

所長　ま，今の説明はムリにわかんなくても，イイっす。

助手　そんなこと原稿に書くな！

住所録プログラムの使いかた

所長　それでは，いよいよプログラムを起動することにいたしましょう。いでよ，『住所録プログラム』（**第4図**）。

助手　うわっ，だっせーデザイン。

所長　ムキー！　おだまり！

助手　やり直しだな。

所長　データを追加するには，データコントロールの[>¦]ボタン押したあとに[>]ボタンを押すのだ。すると，フィールドが空白になるので，ここで新しいデータを入力する。続けてデータを追加するには，[>]ボタンを押すといいぞ。

助手　ふーん。

所長　検索は，名前で行なうことができる。検索するには，検索ボタンの横のテキストフィールドに名前を正規表現で入力して，[検索]ボタンを押す。すると，各フィールドにデータが表示されるわけだ。検索結果が複数の場合は，[次][前]ボタンで検索結果を順番に見ることができるぞ。

助手　以上？

所長　はい。以上です。

助手　あぁー，楽しかった。まんぷくぷー。

所長　キサマ，何か言いたいことがあるのかぁ！

助手　ワシ，ゲームがいいなぁ。楽しいヤツ。

所長　やはり，そう？　それじゃあ次回はなぁ，今話題のインターネットの機能をVBに追加する“インターネットコントロールパック”あたりを取りあげたいと思います。

助手　あたりってところが，アヤしいね。ま，期待しないで待ってましょー。

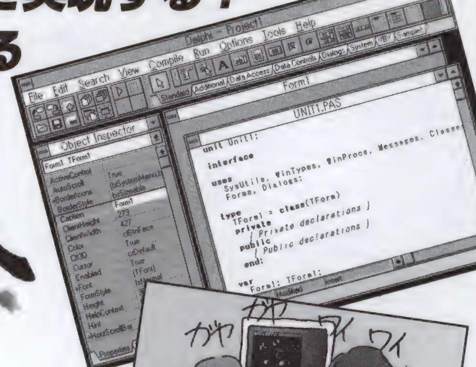
所長　ムキムキー！　それではまた来月！

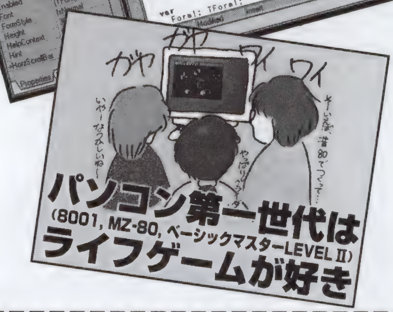


ワンランク上のWindowsプログラミングを実現する！
簡単に高速処理プログラム＆ゲームが作れる

Delphi完全マスターへ

デルファイ





第7回　Delphi 2.0E速報＆ライフゲーム

TEXT & PROGRAMMING●野多 良

Borland
Delphi for Windows
■価格29,800円(1.0日本語版)
■価格27,000円(デスクトップ2.0英語版)
■価格36,000円(デベロッパーズ2.0英語版)
■問い合わせ先
ボーランド㈱　☎03-5350-9380

今月の予定は，オブジェクト指向プログラミングの2回目のはずでしたが，いち早く『Delphi 2.0英語版（以降英語版はE，日本語版はJと略）』を使うことができましたので，その試用レポートをお届けします。

また，レポートだけではつまらないので，サンプル・ゲームとして，昔懐かしい『ライフゲーム』を作り，その速度をDelphi 1.0JとDelphi 2.0Eで比較してみました。

32ビット・プログラムが作れる2.0がでた！

今回紹介するDelphi 2.0は最新32ビット・バージョンで，現在は英語版が発売されています（日本語版は価格未定で6月あたりに登場予定）。パッケージは何種類か用意されていますが，ベーマガ読者におすすめなのは『デスクトップ2.0』でしょう（デベロッパーズ2.0にはデータベース機能が追加されている）。

Delphi 2.0の最大の特徴は，やはり「32ビット化＝Windows95完全対応」ということでしょう。これまでのDelphi 1.0で作成したプログラムでも，Windows 95上で動作はします。しかし，Windows 95で追加された新しいコントロール（後述）などを使うことはできませんでした。

また，Windows95上で16ビット・プログラムを動かすと，どうしても動作が不安定になりがちなのです。たとえWindows95特有の機能を使わない場合でも，32ビット化するメリットは十分にあります。

すでに32ビットWindows環境に移行したDelphiプログラマーのみなさんは，早くDelphi 2.0を手に入れたくて，うずうずしているのではないでしょうか？

Delphi 2.0の新機能はこれだ！

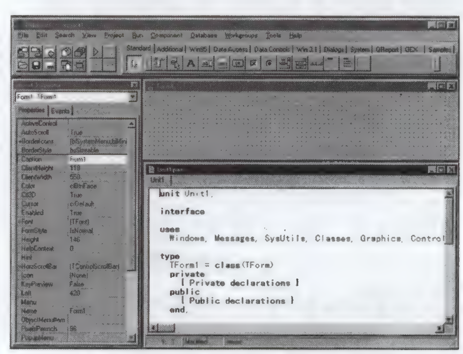
それではさっそく，Delphi 2.0のちがいを見ていきましょう。まずは，全体的な画面イメージを見てみましょう（写真1）。

画面の基本的な構成は，それほど変わっていません。メニューの項目で，“Component（コンポーネント）”“Database（データベース）”などが独立しているのが目につきます。また，以前よりも立体感のあるインターフェースになっているようです。

続いて気になるのは，Delphiの命ともいえる“コンポーネント・パレット”。機能向上に合わせて，やはりページが増えています。その中でもとくに注目してほしいのは，“Win95”というページ（写真2）。この中に，先ほど紹介したWindows95特有の機能をコンポーネント化したものが，収録されているのです。その主なものを，つぎに紹介していきましょう。

まずは，Windows95エクスプローラのツリー構造表示部分で使われている“TTreeView”と，同ファイル表示部に使われている“TListView”があります。これらを使うことにより，エクスプローラ風インターフェースを持つプログラムが簡単に作れるようになります。

また，“TRichEdit”という，TMemoコンポーネントのリッチ・テキスト版が用意されています。リッチ・テキストとは，


《写真1》Delphi 2.0英語版の画面



《写真2》Delphi 2.0のコンポーネント・パレット

ワードパッド（Windows3.1ではライト）のように，さまざまなフォントが混じったテキストをあつかえる文書データ形式のことです。また，このコンポーネントでは，TMemoにあった「32kバイト以上のデータを読み込むことができない」という制限も，なくなっています。

その他，作業の進行状態を表す"TProgressBar"，ウィンドウ最下行で現在の状況を表す"TStatusBar"，ホットキー（ALT，GRPH，SHIFT，CTRLなどの通常入力できない特殊キー）入力ができる"THotKey"など，非常に使えるコンポーネントがいくつも追加されています。

古いソースはどこまで動く？

Delphi 2.0のもう一つの気になる点は，これまでのDelphi 1.0とのソースレベルでの互換性です。そこで，私が今までDelphi 1.0で作ったプログラムのいくつかを，Delphi 2.0で再コンパイルしてみました。

その結果，だいたい半分ほどのプログラムは，そのまま再コンパイルするだけで動くようです。

では，残りの半分はどうだったのか？まず，for文のカウンターを書き換えていた邪道なプログラム，たとえば

```
for i:=0 to 99 do Inc(i);
```

のようなものものは，コンパイラに怒られてしまい，動作できませんでした。

また，きちんと動かなかったものの中には，「基本的にはほとんど問題なく動くのだが，見た目上の動作が微妙に異なる」というものがありました。これは主に，WindowStateのちがい（フォームのサイズや位置など）が原因のようです。

あとは，Windows内部変数の16ビット→32ビット化がらみで，変更しなければならない部分が少々ありました。また，標準以外のAPIを使うための宣言方法も，従来とは少々変わったようです（"stdcall"という宣言を入れなければならなくなった）。

Delphi 1.0から移行するときの注意点

日本語版で作ったプログラム・ファイルを英語版であつかうときには，IME（日本語入力）関係の部分に気をつけなければなりません。日本語版では，プロパティの中にIMEのコントロール項目がありますが，英語版ではその項目を"無視（ignore）"して読み込むことになります。

また，ユーザー定義リソース（～.resファイル）を使っている場合，16ビット版リソースのままでは使えないので，32ビット化しておく必要があります。といってもやることは簡単で，Delphi 2.0付属のImageEditorで読み込んで，保存し直すだけです。

ところで，16ビット→32ビットのコンバートは比較的簡単（Delphi側が考慮している）ですが，32ビット→16ビットはちょっと面倒なようです。16／32ビット両用としてプログラムを作るのならば，16ビットをベースに作ったほうがいいでしょう。

その場合，usesで追加する標準定義ユニット名が変更されている点にも，注意しなければなりません。

ひとまず，ざっと思いつくことはこんなところでしょうか。

『ライフゲーム』16ビット&32ビット版

ライフゲームとは，1970年にケンブリッジ大学の数学者コンウェイによって発明された，セルオートマトンです。

ゲームの内容は，適当な広さ（理想的には無限大）のマス目上で，細胞が**第1表**に示すような簡単なルールにしたがって，生存／死滅／誕生していくだけです。しかしながら，その配置パターンの変化はなかなか興味深いものとなっています。

ライフゲームは，もっとも基本的な生態系シミュレーションとして，『シムシティ』『A列車で行こう』などのパソコン・ゲームの，原型となったゲームといえるでしょう。

ここではDelphi 1.0用のソースしか掲載していませんが（**第1図**，**第2図**，**リスト1**，**第2表**，**第3表**），BASIC Magazine CD-ROM Special Vol.5には，Delphi 2.0で作った32ビット版プログラム／ソースと，ライフゲームの基本形パターン集も収録する予定です。

プログラム解説なのだ

さて，今回のプログラムの解説を少々。プログラムの最初のほうで定義している定数"MAX"を変えると，マス目の広さを変えることができます。より広大な空間で遊びたい人は，この数値を大きくしてコンパイルしてください。ただし，動作速度は遅くなりますし，メモリもたくさん必要になります。

《第1表》ライフゲームの心得

一，周囲に細胞が2,3個あるとき，その細胞はつぎの世代に生き残るのだ

一，周囲に細胞が1個以下しかないとき，その細胞は孤立のため死滅するのだ

一，周囲に細胞が4個以上あるとき，その細胞は過密のため死滅するのだ

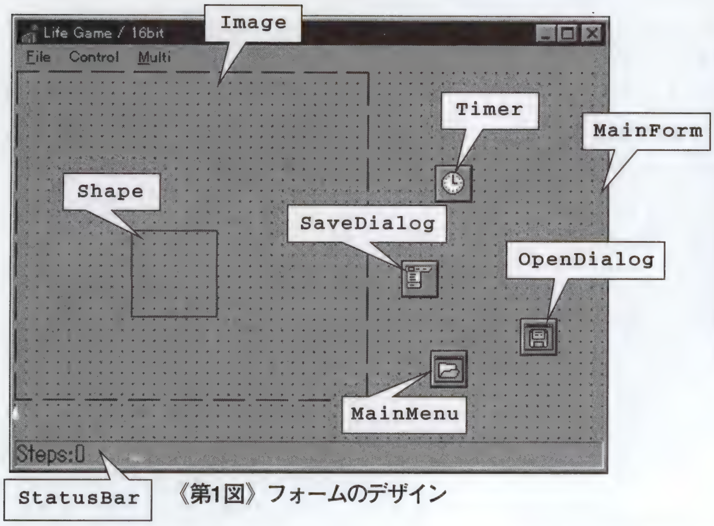
一，空のマス目の周囲に細胞が3個あるとき，つぎの世代でそこに細胞が誕生するのだ

《第2表》主なコンポーネント

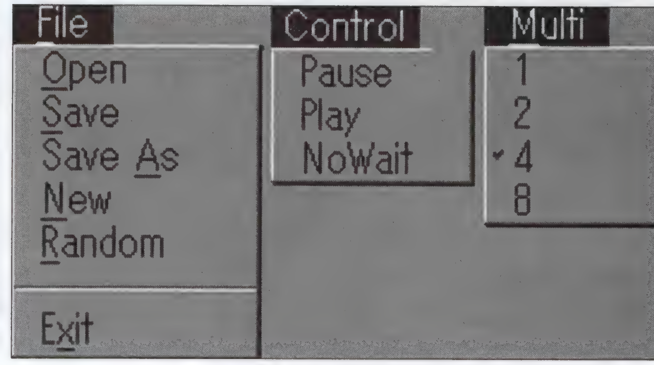
名前	型
MainForm	TForm
MainMenu	TMainMenu
（メニュー・アイテムについては省略）	
OpenDialog	TOpenDialog
SaveDialog	TSaveDialog
Timer	TTimer
Image	TImage
Shape	TShape
StatusBar	TPanel

《第3表》プロパティの主な変更点

コンポーネント	プロパティ	値
Image	Left	0
	Top	0
Shape	Brush.Style	bsClear
Timer	Interval	100
StatusBar	Align	alBottom
OpenDialog	Filter	＊.lif¦LifeGame
SaveDialog	Filter	＊.lif¦LifeGame



《第1図》フォームのデザイン



《第2図》メニューのデザイン

配置パターン・データの保存／読み込みには，TFileStreamというオブジェクトを使っています。データのファイルへの保存／読み込みには，その他にもいくつかの方法がありますが，シーケンシャル（連続的）なデータの読み書きはこの方法が手軽です。

速度チェック！

さて，それではこのライフゲームの16ビット（Delphi 1.0J）版と32ビット（Delphi 2.0E）版で，動作速度を比較してみることにしましょう。

動作環境は，Windows95／Pentium-90MHz／16Mバイトです。1セルのサイズは2×2ドットにして，同じスタート配置から，配置パターンの変化が収束する（単純なループになる）までかかる時間を測定しました（BASIC Magazine CD-ROM Special Vol.5収録予定，初期配置データ“test.lif”を“NoWait”で実行）。

その結果は，つぎのとおりです。

●32ビット版：58秒

●16ビット版：129秒

32ビット版のほうが倍以上ほど速く，半分程度の実行時間で収束しています。描画処理にも結構時間がかかるこのプログラムで，このくらい差がでるということは，数値計算が主体のプログラムならば，さらに大きな差となると思われます。

どうも最近「高速！ 32ビット化！」というあおり文句が信用できない気分になっていたのですが，Delphi 2.0の場合は安心して信じていいようです。

ちなみに，実行ファイルの大きさですが，だいたいつぎのようになっています（16ビット／32ビット版でインターフェースなどを少々変えているので厳密とはいえませんが…）。

●32ビット版：189,952バイト

●16ビット版：187,336バイト

この程度のプログラムでは，ランタイム・ルーチン部分のサイズが大きすぎるので一概にはいえませんが，32ビット化したことによって，実行ファイルのサイズが大きく増えるということはないようです。ボーランドのリリースによれば，実行ファイル・サイズをコンパクト化したとのことなので，大規模なプログラムでは逆にサイズが小さくなる場合もあるのではないでしょうか。

ちなみに，コンパイル速度ですが，相変わらず速すぎて，手動計測比較はできませんでした。

まとめ

最後に，誌面が許す限りライフゲームのおもしろいパターンを掲載しておきますので，試してみてください（第3図）。

それでは，次回こそオブジェクト指向の第2回をお送りします。お楽しみに。

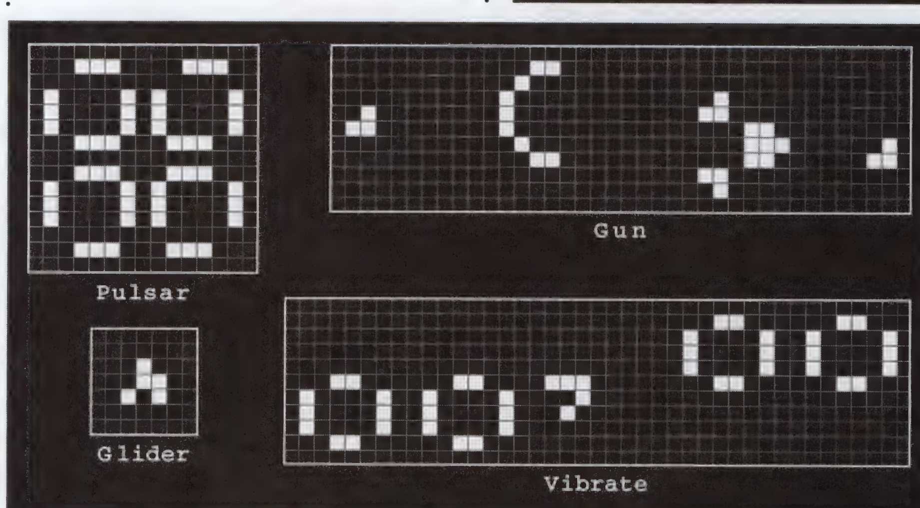
■参考文献

『佐々木のライフゲーム』佐々木智義作（月刊マイコン'91年12月号・電波新聞社刊）

『ライフゲイムの宇宙』ウィリアム・パウンドストーン著／有澤 誠訳（日本評論社刊）

本誌別冊 BASIC Magazine CD-ROM Special Vol.5と連動

ここで紹介したサンプル・プログラムおよびゲームを収録しています（Delphiを持っていなくても遊べるぞ！）。



《第3図》ライフゲームの配置パターン

《リスト1》ライフゲームのソース

```
unit main;

interface

uses
  WinTypes, WinProcs, ExtCtrls,
  Controls, Menus, Classes,
  Forms, Dialogs, SysUtils;

const
  MAX=100;
  MULTI:integer=4;

type
  TGameStatus=(gsPause,gsPlay,gsNoWait);
  TMainForm = class(TForm)
    MainMenu: TMainMenu;
    miFile: TMenuItem;
    miFileNew: TMenuItem;
    Timer: TTimer;
    miControl: TMenuItem;
    miPlay: TMenuItem;
    miPause: TMenuItem;
    miNoWait: TMenuItem;
    miFileRandom: TMenuItem;
    miMulti: TMenuItem;
    miMulti2: TMenuItem;
    miMulti4: TMenuItem;
    miMulti8: TMenuItem;
    miMulti1: TMenuItem;
    miFileOpen: TMenuItem;
    miFileSave: TMenuItem;
    SaveAs1: TMenuItem;
    N1: TMenuItem;
    miFileExit: TMenuItem;
    OpenDialog: TOpenDialog;
    SaveDialog: TSaveDialog;
    StatusBar: TPanel;
    Shape: TShape;
    Image: TImage;
    procedure TimerTimer(Sender:
TObject);
    procedure miFileNewClick(Sender:
TObject);
    procedure miPlayClick(Sender:
TObject);
    procedure miPauseClick(Sender:
TObject);
    procedure miNoWaitClick(Sender:
TObject);
    procedure miFileRandomClick(Sender:
TObject);
    procedure FormCloseQuery(Sender:
TObject; var CanClose: Boolean);
    procedure ImageMouseDown(Sender:
TObject; Button: TMouseButton;
      Shift: TShiftState; X, Y:
Integer);
    procedure ImageMouseMove(Sender:
TObject; Shift: TShiftState; X,
      Y: Integer);
    procedure miMultiClick(Sender:
TObject);
    procedure FormCreate(Sender;
TObject);
    procedure miFileExitClick(Sender:
TObject);
    procedure SaveAs1Click(Sender:
TObject);
    procedure miFileOpenClick(Sender:
TObject);
    procedure miFileSaveClick(Sender:
TObject);
    procedure FormResize(Sender:
TObject);

  private
    Status:TGameStatus;
    CursorPos:TPoint;
    Board:array[0..MAX-1,0..MAX-1] of
boolean;
    NextBoard:array[0..MAX-1,0..MAX-1]
of boolean;
    Steps:longint;
    procedure RefreshBoard;
    procedure RefreshNextBoard;
    procedure DrawScreen;
    functionIsLiving(x,y:integer)
:boolean;
  public
  end;

var
  MainForm: TMainForm;

implementation

{$R *.DFM}

procedure TMainForm.RefreshBoard;
var
  x,y:integer;
begin{Board[X,Y]を0にする}
  for x:=0 to MAX-1 do
    for y:=0 to MAX-1 do
      Board[x,y]:=false;
end;

procedure TMainForm.RefreshNextBoard;
var
  x,y:integer;
begin{NextBoard[X,Y]を0にする}
  for x:=0 to MAX-1 do
    for y:=0 to MAX-1 do
      NextBoard[x,y]:=false;
end;

procedure TMainForm.DrawScreen;
var
  x,y:integer;
begin{画面描画}

PatBlt(Image.Canvas.Handle,0,0,MAX*MULTI
,MAX*MULTI,BLACKNESS);
  for x:=0 to MAX-1 do
    for y:=0 to MAX-1 do
      if Board[x,y] then

PatBlt(Image.Canvas.Handle,x*MULTI,y*MUL
TI,MULTI,MULTI,WHITENESS);

StatusBar.Caption:='Steps:'+IntToStr(Ste
ps);
  Image.Refresh;
  Application.ProcessMessages;
end;
{以上は，独自定義関数}

{以降，標準イベント関数}
procedure TMainForm.TimerTimer(Sender:
TObject);
var
  x,y:integer;
  Count:integer;
begin{ライフサイクル}
  if Status=gsPause then exit;

  for x:=0 to MAX-1 do
    for y:=0 to MAX-1 do
    begin
      Count:=0;
      if IsLiving(x-1,y-1) then
Inc(Count);
      if IsLiving(x-1,y) then
Inc(Count);
      if IsLiving(x-1,y+1) then
Inc(Count);
      if IsLiving(x,y-1) then
Inc(Count);
      if IsLiving(x,y+1) then
Inc(Count);
      if IsLiving(x+1,y-1) then
Inc(Count);
      if IsLiving(x+1,y) then
Inc(Count);
      if IsLiving(x+1,y+1) then
Inc(Count);
      if Board[x,y] then
        case Count of
          2,3:
            NextBoard[x,y]:=true;
          else
            NextBoard[x,y]:=false;
        end
      else
        case Count of
          3:
            NextBoard[x,y]:=true;
          else
            NextBoard[x,y]:=false;
        end;
    end;

  for x:=0 to MAX-1 do
    for y:=0 to MAX-1 do
     Board[x,y]:=NextBoard[x,y];

  Inc(Steps);
  DrawScreen;
end;

function
TMainForm.IsLiving(x,y:integer):boolean;
begin{セルの状態チェック}
  if x=-1 then x:=max-1
  else if x=max then x:=0;
  if y=-1 then y:=max-1
  else if y=max then y:=0;
  result:=Board[x,y];
end;

procedure
TMainForm.miFileNewClick(Sender:
TObject);
begin
  Status:=gsPause;
  RefreshBoard;
  Steps:=0;
  DrawScreen;
end;

procedure TMainForm.miPlayClick(Sender:
TObject);
begin
  Status:=gsPlay;
  Shape.Visible:=false;
  Timer.Interval:=500;
end;

procedure TMainForm.miPauseClick(Sender:
TObject);
begin
  Status:=gsPause;
  Shape.Visible:=true;
end;

procedure
TMainForm.miNoWaitClick(Sender:
TObject);
begin
  Status:=gsNoWait;
  Shape.Visible:=false;
  Timer.Interval:=0;
  while Status=gsNoWait do
  begin
    TimerTimer(Self);
    Application.ProcessMessages;
  end;
end;

procedure
TMainForm.miFileRandomClick(Sender:
TObject);
var
  i:integer;
begin{ランダム配置}
  RefreshBoard;
  Randomize;
  for i:=0 to MAX*MAX div 10 do

Board[Random(MAX),Random(MAX)]:=true;
  Steps:=0;
  DrawScreen;
end;

procedure
TMainForm.FormCloseQuery(Sender:
TObject; var CanClose: Boolean);
begin
  Status:=gsPause;
end;

procedure
TMainForm.ImageMouseDown(Sender:
TObject; Button: TMouseButton;
  Shift: TShiftState; X, Y: Integer);
begin
  x:=x div MULTI;
  y:=y div MULTI;
  CursorPos:=Point(x,y);

  Shape.Left:=CursorPos.x*MULTI;
  Shape.Top:=CursorPos.y*MULTI;

  if (Status<>gsPause)or(x>MAX-
1)or(Y>MAX-1) then exit;

  if (ssLeft in
Shift)and(Board[x,y]<>true) then
    Board[x,y]:=true
  else if (ssRight in
Shift)and(Board[x,y]) then
    Board[x,y]:=false
  else exit;


PatBlt(Image.Canvas.Handle,x*MULTI,y*MUL
TI,MULTI,MULTI,DSTINVERT);
  Steps:=0;
  Image.Refresh;
end;

procedure
TMainForm.ImageMouseMove(Sender:
TObject; Shift: TShiftState; X,
  Y: Integer);
begin
  x:=x div MULTI;
  y:=y div MULTI;
  CursorPos:=Point(x,y);

  Shape.Left:=CursorPos.x*MULTI-
HorzScrollBar.Position;
  Shape.Top:=CursorPos.y*MULTI-
VertScrollBar.Position;

  if (Status<>gsPause) then exit;
  if (x>MAX-1)or(Y>MAX-1) then exit;

  if (ssLeft in
Shift)and(Board[x,y]<>true) then
    Board[x,y]:=true
  else if (ssRight in
Shift)and(Board[x,y]) then
    Board[x,y]:=false
  else exit;


PatBlt(Image.Canvas.Handle,x*MULTI,y*MUL
TI,MULTI,MULTI,DSTINVERT);
  Steps:=0;
  Image.Refresh;
end;

procedure TMainForm.miMultiClick(Sender:
TObject);
begin
  miMulti1.Checked:=false;
  miMulti2.Checked:=false;
  miMulti4.Checked:=false;
  miMulti8.Checked:=false;
  if Sender=miMulti1 then
  begin
    miMulti1.Checked:=true;
    MULTI:=1;
  end
  else
  if Sender=miMulti2 then
  begin
    miMulti2.Checked:=true;
    MULTI:=2;
  end
  else
  if Sender=miMulti4 then
  begin
    miMulti4.Checked:=true;
    MULTI:=4;
  end
  else
  if Sender=miMulti8 then
  begin
    miMulti8.Checked:=true;
    MULTI:=8;
  end;
  Image.Width:=MAX*MULTI;
  Image.Height:=MAX*MULTI;
  Image.Picture.Bitmap.Width:=MAX*MULTI;

Image.Picture.Bitmap.Height:=MAX*MULTI;
  Shape.Width:=MULTI;
  Shape.Height:=MULTI;
  DrawScreen;
  FormResize(Self);
end;

procedure TMainForm.FormCreate(Sender:
TObject);
begin
  Image.Width:=MAX*MULTI;
  Image.Height:=MAX*MULTI;
  Shape.Width:=MULTI;
  Shape.Height:=MULTI;
  DrawScreen;
end;

procedure
TMainForm.miFileExitClick(Sender:
TObject);
begin
  Close;
end;

procedure TMainForm.SaveAs1Click(Sender:
TObject);
var
  Stream:TFileStream;
  Temp:WORD;
  x,y:integer;
begin{配置データ保存}
  if SaveDialog.Execute then
  begin

Stream:=TFileStream.Create(SaveDialog.Fi
leName,fmCreate or fmOpenWrite);
    Temp:=MAX;
    Stream.Write(Temp,SizeOf(WORD));
    for x:=0 to MAX-1 do
      for y:=0 to MAX-1 do

Stream.Write(Board[x,y],SizeOf(boolean))
;
    Stream.Free;
  end;
end;

procedure
TMainForm.miFileOpenClick(Sender:
TObject);
var
  Stream:TFileStream;
  Temp:WORD;
  x,y:integer;
begin{配置データ読み込み}
  if OpenDialog.Execute then
  begin

Stream:=TFileStream.Create(OpenDialog.Fi
leName,fmOpenRead);
    Stream.Read(Temp,SizeOf(WORD));
    for x:=0 to Temp-1 do
      for y:=0 to Temp-1 do
        if (x<MAX)and(y<MAX) then

Stream.Read(Board[x,y],SizeOf(boolean))
        else

Stream.Read(Temp,SizeOf(boolean));
    Stream.Free;
    Steps:=0;
    DrawScreen;
  end;
end;

procedure
TMainForm.miFileSaveClick(Sender:
TObject);
var
  Stream:TFileStream;
  Temp:WORD;
  x,y:integer;
begin{配置データ保存}
  if SaveDialog.FileName<>'' then
  begin

Stream:=TFileStream.Create(SaveDialog.Fi
leName,fmCreate or fmOpenWrite);
    Temp:=MAX;
    Stream.Write(Temp,SizeOf(WORD));
    for x:=0 to MAX-1 do
      for y:=0 to MAX-1 do

Stream.Write(Board[x,y],SizeOf(boolean))
;
    Stream.Free;
  end;
end;

procedure TMainForm.FormResize(Sender:
TObject);
begin
  if ClientWidth>Image.Width then
ClientWidth:=Image.Width;
  if
ClientHeight>Image.Height+StatusBar.Heig
ht then

ClientHeight:=Image.Height+StatusBar.Hei
ght;
end;

end.
```

あのWindows環境で，
しかもプログラムすることなく，
なんと超速(ちょっぱや)アクション・ゲームが，
すごく簡単に作れる。



Klik & Play ゲーム作成術

クリック・アンド・プレイ

Play5　多人数プレイゲームを実現しよう!

TEXT & GAME MAKING●山崎 寛

プログラミング知識がなくても，簡単にWindowsゲームが作れてしまう『Klik & Play（クリック・アンド・プレイ）』。オリジナル・ゲーム募集の応募〆切が，あとわずか（5月10日）と迫ってきました。これまでがんばって作品のクオリティをあげてきた人は，5月10日の消印に間に合うように応募してくださいね。

問い合わせ先
Klik & Play●価格8,800円
富士通パレックス㈱
〒144 東京都大田区新蒲田1-17-25
☎03-5703-2752（土日・祝祭日をのぞく）

動作環境
●Windows3.1の場合●
パソコン本体：486-33MHz以上のCPUを搭載した日本語Windows3.1が動作するマシン
メモリ：8Mバイト以上（16Mバイト以上推奨）
ディスプレイ：640×480ドット256色以上（800×600ドット以上256色推奨）
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要
●Windows95の場合●
パソコン本体：486DX2-66MHz以上のCPUを搭載したWindows95が動作するマシン
メモリ：16Mバイト以上
ディスプレイ：800×600ドット256色以上（256色推奨）
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要

多人数プレイは楽しいか!?

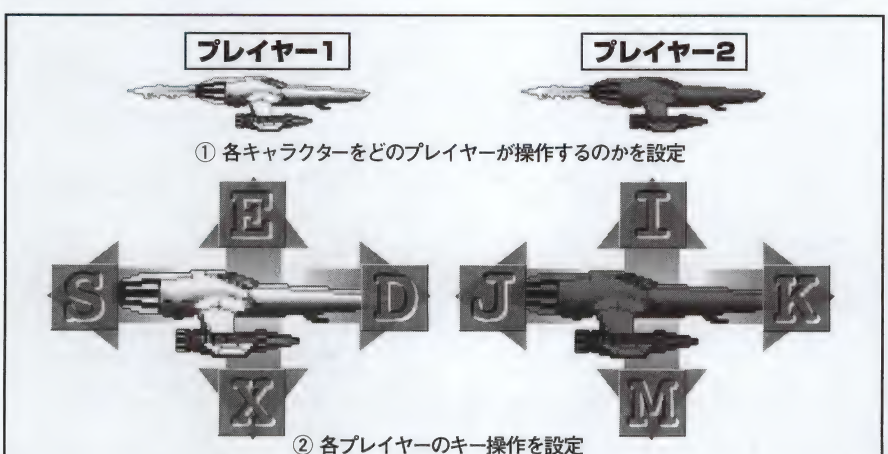
『ストリートファイターII』に代表される対戦型格闘ゲームや，『ぷよぷよ』などのパズルゲームなど，近年のヒットゲームには“多人数プレイ”のものが数多くあります。

たしかに，きまった動作しかできない“コンピュータ”にくらべて，何をしてくるかわからない“人間”相手のゲームは飽きることのないおもしろさといえるでしょう。また，対戦型以外のゲームでも，1人で黙々とプレイするよりは，何人かでワイワイ遊んだほうがおもしろいのではないでしょうか。

そこで，Klik＆Playの登場です。Klik＆Playは標準で，4人までの多人数プレイゲームを作ることができます（5人以上でプレイするゲームは工夫しだい）。

Klik&Playでのテクニック

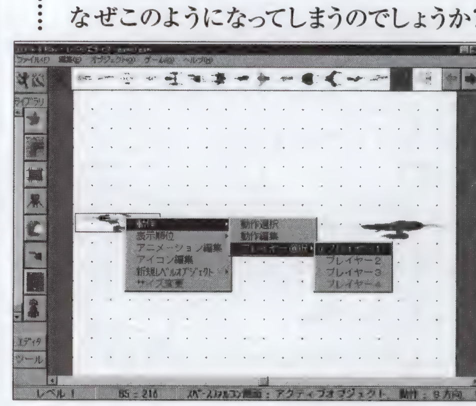
その作りかたも，実に簡単（**第1図**）。



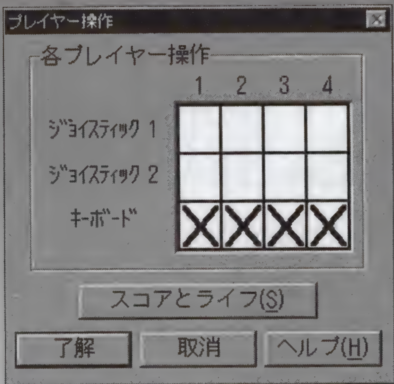
《第1図》Klik & Playでの多人数プレイゲーム

いつものように，プレイヤーが操るキャラクターに動作を割り当てたあと，**第2図**のように[動作]-[プレイヤー選択]から，どのプレイヤーがどのキャラクターを動かすのかを選択します。今まではこの設定をしていなかったので，初期値（プレイヤー1）に固定されていたわけです。

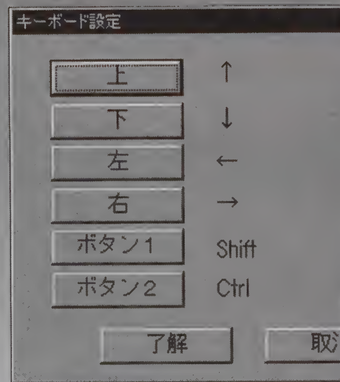
この操作を繰り返して，異なるプレイヤーが操作するキャラクターを配置するわけですが，このままでは問題があります。ゲームを実行してみればわかりますが，それぞれのキャラクターが異なるプレイヤーに設定されているのにもかかわらず，みんな一緒に動いてしまうのです。なぜこのようになってしまうのでしょうか?



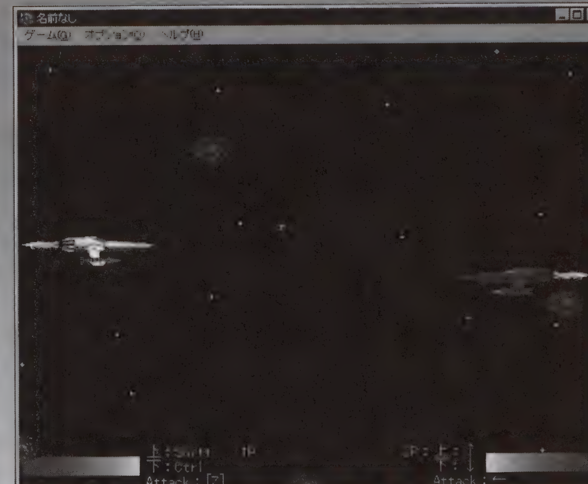
《第2図》どのプレイヤーが操作するかを選ぶことができる



《第3図》キーボードの他にも，二つのジョイスティックを使うことができる



《第4図》好きなキーを操作に割り当てることができるぞ



《第5図》今回のサンプル・ゲーム

答は簡単，初期値のままでは，各プレイヤーの操作に同じキーが割り当てられているためです。ですから，各プレイヤーのキー操作を変更すればいいわけです。

キー操作を変更するには，メニューから[編集]-[ゲーム設定]を選び，表示されたダイアログ・ボックスの中から[プレイヤー操作について]ボタンを押します。すると**第3図**のような画面になるので，各プレイヤーのキーボードのマス目をクリックして，**第4図**のような画面にします。ここで，各操作に好きなキーを選ぶことができます。

ジョイスティックで対戦プレイ！

Klik＆Playは，二つのジョイスティックをサポートしています。ですから，ジョイスティックによる対戦プレイも可能です。

設定のしかたは，**第3図**の画面で，設定したいプレイヤーのジョイスティックのマス目をクリックして，×印をジョイスティックに移動すればOKです。多人数で一つのキーボードを使うと，かなり窮屈(きゅうくつ)になることが予想されるので，できればジョイスティックを用意したいものですね。

ただし，パソコン・ユーザーはジョイスティックを持っていない人も多いので，投稿する作品などでは，初期設定をキーボードにしたほうが無難です。

また，プレイヤー操作の設定については，ゲーム中にも変更が可能となっています。つまり，自分の操作しやすいキーにカスタマイズすることができるわけです。

まとめ

さて，多人数プレイゲームは確かに楽しいのですが，対戦型のゲームなどでは，人数がそろわないとゲームができないという状況になってしまいます。編集部でも，ゲームのチェックのときに対戦相手が見つからず，2人用のゲームを1人でプレイする“むなしい”こともママあります。

これを防ぐには，コンピュータを相手とした1人用のゲームを用意すれば良いのですが，これを『Klik＆Play』で作るのはなかなかむずかしいと思います（思考ルーチンは難儀するのだ）。

しかし，1人用が用意されているかどうかで，ゲームの完成度は大きく変わってきます。がんばって作ってみてください（と，エラそうなことを書いているわりに，現在制作中のサンプル・ゲームでは2人対戦しかできなかったりする…ゴメン）。

Klik&Play モニター・プレゼント！

富士通パレックスのご好意により，毎月2名様に『Klik＆Play』製品版をプレゼントします！

応募条件は，「最低一つはゲームを作ってベーマガに投稿すること」だけ！

①住所②氏名③年令④職業⑤電話番号⑥この連載の感想を明記して，つぎのあて先まで官製ハガキで送ってください。〆切は毎月7日です。

■あて先
〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部
『Klik＆Playモニター・プレゼント』係

『Klik&Play』オリジナル・ゲーム大募集！

富士通パレックスでは，『Klik＆Play』で作成したゲームのコンテストを開催します。優秀作品50タイトルは，CD-ROMに収録して富士通パレックスより発売されます。また，優秀作品の作者には，特製液晶テレビやウィンドブレーカーなどの賞品が贈られる予定です（マイコンBASICマガジン賞もあるよ）。このコンテストへは，つぎのいずれかの方法で応募してください。

①フロッピーディスクなどに記録した作品を，・住所・氏名・年令・職業・電話番号を明記の上，富士通パレックス『Klik＆Play』事務局まで郵送する（住所は問い合わせ先と同じ）。
②パソコン通信NIFTY-Serveのパレックス・コンテンツステーション『Klik＆Playデータライブラリ』にアップロードする。
③ベーマガ編集部あてに郵送する（届いた作品はベーマガ編集部から富士通パレックスにお渡しします）。

応募の受付は，'96年5月10日までです（当日消印有効）。結果の発表は，7月8日発売の本誌にて行ないます。また，優秀作品を集めたCD-ROMは，『Klik＆Play Game Collection』という名称で7月に発売予定です。

また，応募方法の②にあるNIFTY-Serveのパレックス・コンテンツステーションでは，『Klik＆Play』の最新情報やQ＆Aなどを行なっています。ぜひ，アクセスしてみてください（GO SPRX）。

コンテストの応募作の中から，優秀な作品を順次，本誌別冊の『BASIC Magazine CD-ROM Special』のCD-ROMに収録する予定です。お楽しみに！

ベーマガ編集部の選んだ

『Klik&Play』オリジナル・ゲーム大募集！ 中・間・報・告 Vol.2

先月に引き続き，『Klik&Play』オリジナル・ゲーム大募集の応募作品をいくつか紹介したいと思います。

コンテスト事務局には，春休みを作品作りに費やしたのか，4月に入ってからたくさんの応募作品が届いています。

作品の中には，専門学校のゲーム科からのまとめての応募もあったようです。もしかしたら授業などでKlik & Playを使っているのでしょうか？

今回紹介する3本はその中の作品で，宮城県は仙台市の『東北電子計算機専門学校』ゲーム科のみなさんの作品です。

Klik & Playを扱い慣れてきたのか，時間とともに応募作品のレベルも上がっているようです。締切の5月10日には，いったいどんな作品が届くのか，コンテスト事務局，編集部とも期待しています。

PAZURU

宮城県　佐々木　圭

『PAZURU』はその名のとおりパズルゲーム。主人公を操作して，ボールを押して歩き，同じ色のボールをぶつけて消していきます。ボールを消すことで同色のバリアが開き，出口へとたどり着くことができます。

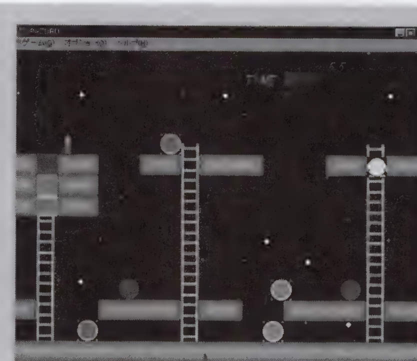
このゲームでは，ボールの下に何もないとそのボールが下に落ちるという動きをするのですが，この実現方法が実にスマートで感心してしまいました。

このゲームでは，プレイヤーが直接ボールを操作することができません。ですが，ボールの動作設定には，「プレイヤー操作」中の「階段」が割り当てられているのです。

このままではボールをプレイヤーがキー操作できてしまうので，ボールのプレイヤー選択を「プレイヤー2」にし，イベントエディタを使ってプレイヤー2に操作不能を設定しています。

プレイヤーが直接操作できないキャラクターにプレイヤー操作の動作を割り当てるという，いわばコロンブスの卵的発想が光る作品です。

おそれいりました。



▲『PAZURU』。その名のとおりのパズルゲーム。よく考えてボールを押そう

へっぽこバトル

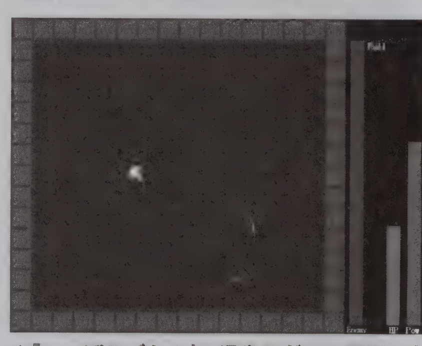
宮城県　田村　祐一

この『へっぽこバトル』は，戦車を操作して敵を倒すゲームなのですが，自分の操作する戦車の動作がKlik & Playに用意されている“レースカー”となっているために，横に移動するためにはいちいち回転しなければならないというもどかしさがあります。このもどかしさが戦車を操作している感覚を演出しており，おもしろく感じさせます。

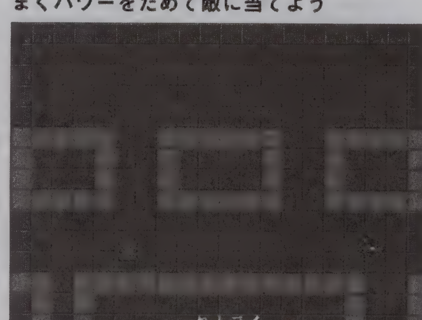
また，弾を撃たないでいるとパワーがたまって強い一撃を発射できるところなど，単に連射すればいいだけのゲームとはひと味ちがいます。

このゲームのユニークなところは，タイトル画面に豪華付録と記された『ザ・車庫入れタンク』というミニゲームが一緒になっていることでしょう。このミニゲーム，戦車を目的地まで操作すればよいのですが，道の狭さと操作の難しさで，ついムキになってプレイしてしまいます。面数もいくつか用意されていて，もしかするとゲーム本編よりも力を入れているのでは？とも思ってしまいました。

あと，作者がドット絵を描くのに慣れているのか，画面をオリジナルのキャラクターできれいにまとめられていて，見ていて気持ちの良いデザインになっています。



▲『へっぽこバトル』。通常のゲーム画面。うまくパワーをためて敵に当てよう



▲豪華付録の車庫入れゲーム

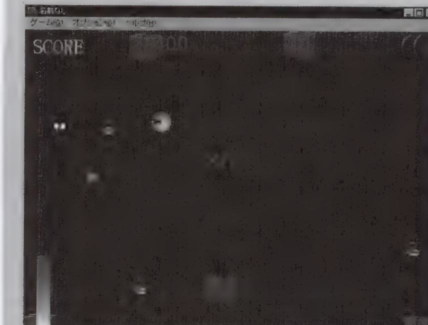
恐怖くいしん坊モンスターが行く!!

宮城県　武田　義幸

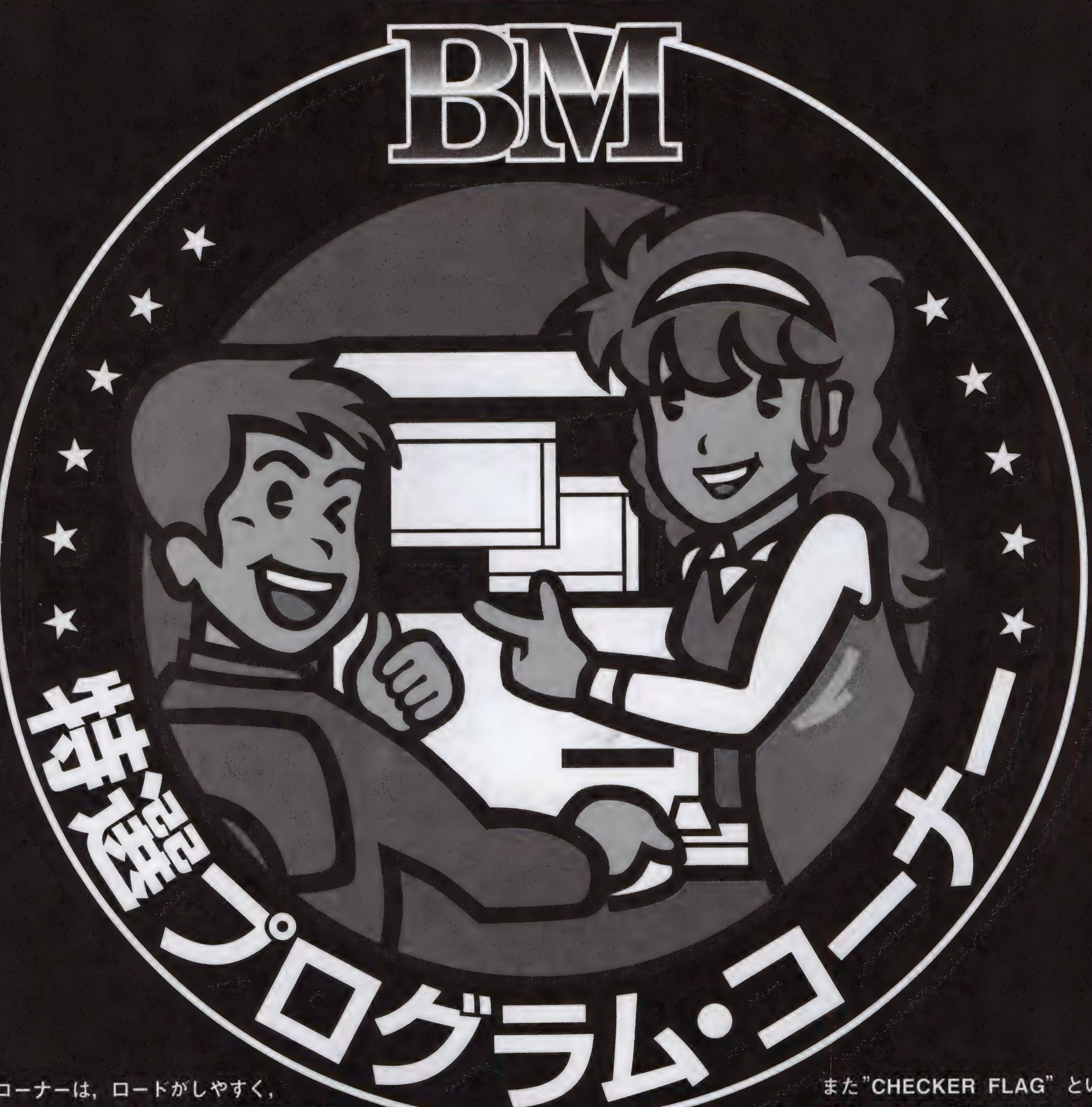
このゲームは，くいしん坊モンスターをうまく誘導して，敵を“食べさせる”ゲームです。

モンスターの動きは，自分を追いかけてきたり，サッカー・ボールを追いかけていたりと面によって異なっているので，面ごとのモンスターの動きを見切ってうまく誘導するのがこのゲームのポイントでしょう。

また，背景やサッカー・ボールなどの小道具，ボーナス・ステージの存在など，各面趣向を凝らしてあり，プレイヤーを飽きさせない工夫がされてあるように思いました。



▲『恐怖くいしん坊モンスターが行く!!』。各面趣向を凝らした展開が魅力



- Windows
- FM TOWNS
- MSX 2/2+/turboR
- PC-8801mkIISR
- PC-9801
- X1
- X68000
- FX-890P
- PC-E500

本コーナーは，ロードがしやすく，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています．手近にあるパソコンに入力してください．

パソコンへの入力方法は簡単です．紹介しているプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです．

それぞれの記事にはプログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください．

また"CHECKER FLAG"というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています．口が悪い人なので，かなりキツイことも言っていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう．

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください．

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートはできるだけ付けてください），⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，バージョン，モード(N88-日本語BASIC(86)Ver.6.0)等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も書いておいてください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたディスクや原稿はお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

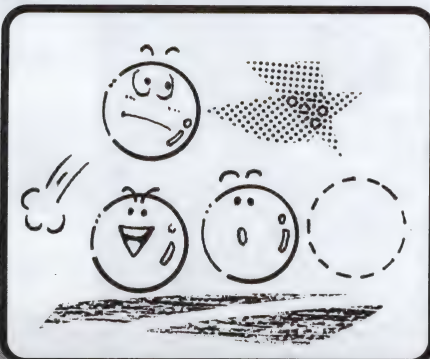
編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

あて先：〒141東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係

（実用プログラム，ミュージック・プログラムは，見やすいところにはっきりと書いてください）

Windows3.1以降(Visual Basic2.0)用



手軽にできる石飛びパズルゲーム

パニックストーン

峠　恒司

はじめに

パズルゲームです。石を飛び越して取っていくという単純なゲームですが，奥が深いです。

ルール

1～5の数字が書かれた石があります。1なら一つ，2なら二つ，別の石を飛び越えることができます。飛び越えられた石は消えます。そして最後に1個だけになったらクリアです。

例えば2と書かれた石の場合，2マス分飛べるということで，飛び越える石が一つしかないときでも飛び越えられます。

制限時間やゲーム・オーバーはありません。しかし，クリアしないと次面に行けません。前20面です。

マウスの操作

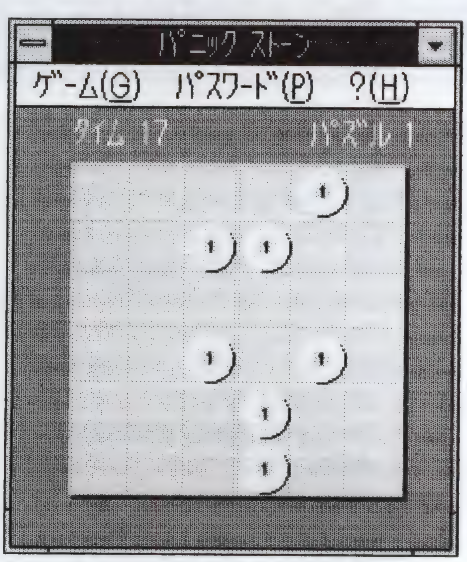
動かしたい石をクリックすると赤い枠で囲まれ，さらに飛べる場所が白色で示されます。そこをクリックすると飛び越えます。

タイトル・バーの"ゲーム"をクリックすると，リプレイ，バック，ニューゲーム，エンドとでます。リプレイは石の配置を変えます。エンドはゲーム終了です。

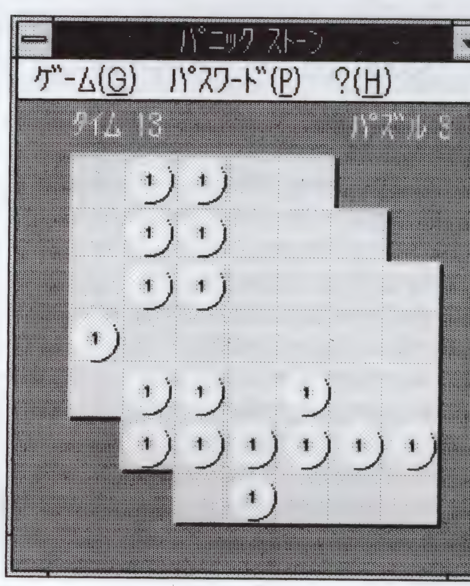
パスワードは，クリアしたときにでる5桁の数字を順番にクリックすると，クリアした次の面からプレイすることができ

《第1表》"FRMSTONE" のプロパティ設定

フォームの設定		
Name	=	FRMSTONE
AutoRedraw	=	-1'True
BackColor	=	&H00808000&
Caption	=	"パニック ストーン"
ForeColor	=	&H00000000&
LinkTopic	=	"MAGNET"
MaxButton	=	0 'False
ScaleMode	=	3'ピクセル
ピクチャ・ボックスの設定		
Name	=	CHARA
AutoRedraw	=	-1'True
AutoSize	=	-1'True
BorderStyle	=	0'なし
Picture	=	第2表参照
Visible	=	0 'False
ラベルの設定		
Name	=	LbIMEN
AutoSize	=	-1'True
BackColor	=	&H00808000&
Caption	=	"Label1"
ForeColor	=	&H00FFFFFF&
Name	=	LBLTIM
AutoSize	=	-1'True
BackColor	=	&H00808000&
Caption	=	"Label1"
ForeColor	=	&H00FFFFFF&



◀《写真1》1面は，ちょちょいのちょいと解いてみよう



▶《写真2》3面。むずかしい～!!(H)でヒントが見れる

《OVER FLOW》読者のみなさん，新しい環境に慣れましたか？コンピュータの楽しい活用法を満載したベーマガの縁の下の力持ち，OFコーナーのはじまりはじまり！

《第2表》ピクチャの内容

インデックス	内容
0	背景
1	1と描かれた黄色の石
2	2と描かれた青色の石
3	3と描かれた緑色の石
4	4と描かれた藍色の石
5	5と描かれた紫色の石
6	選択された背景
7	選択された1
8	選択された2
9	選択された3
10	選択された4
11	選択された5
12	真っ黒

《第3表》メニューの設定

キャプション	名前
"ゲーム(&G)"	GAME
…"リプレイ(&R)"	REPLAY
…"バック(&B)"	BACK
…"ニューゲーム(&N)"	NEWGM
…"-"	BAR
…"エンド(&X)"	ENDD
"パスワード(&P)"	PASS
"?(&H)"	HINT

ます。

ヒントをクリックするとコンピュータが解いてくれます。どうしてもできないときは見てください。㊙右上のパズルの○をクリックすると次の面に行けます。

その他, テクニック

石を配置するのに少し時間がかかります。必ずできるように配置するためです。面によっては石の数が極端に少なくなることがあります。

石に書かれた数字の数だけ他の石を飛ばなくてもいいのですが，ぴったし飛ぶのがベストな解きかたです。

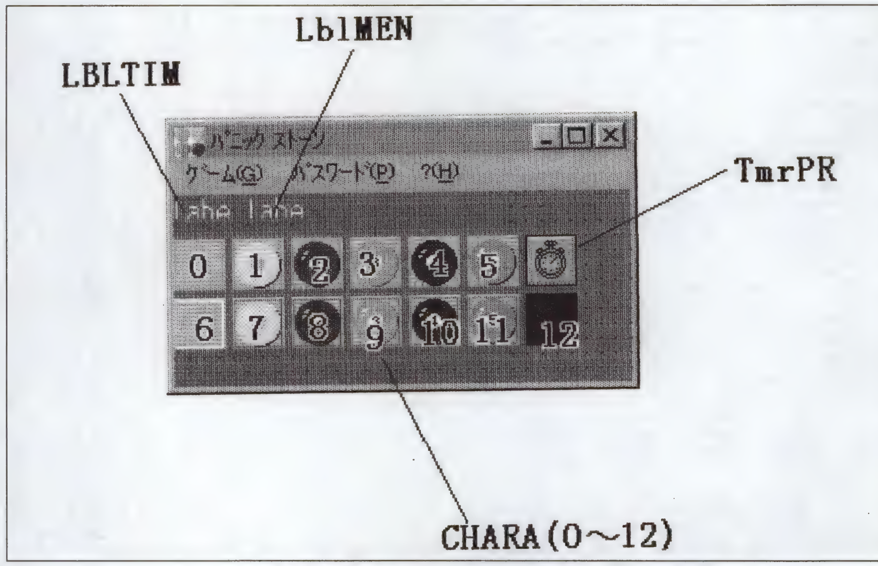
リストはできるだけ短くしたつもりです。入力は簡単にできると思いますが，28×28ドットの石の絵を描くのが面倒でしょう。1~5の数字の描かれた石をピクチャー・ボックスに読み込み，フォームを貼りつけます。枠のついたものも貼りつけます。BITBIT関数を使ってキャラクターを表示しています。その他の特別なことはしていません。

《第4表》"FRMPASS" のプロパティ設定

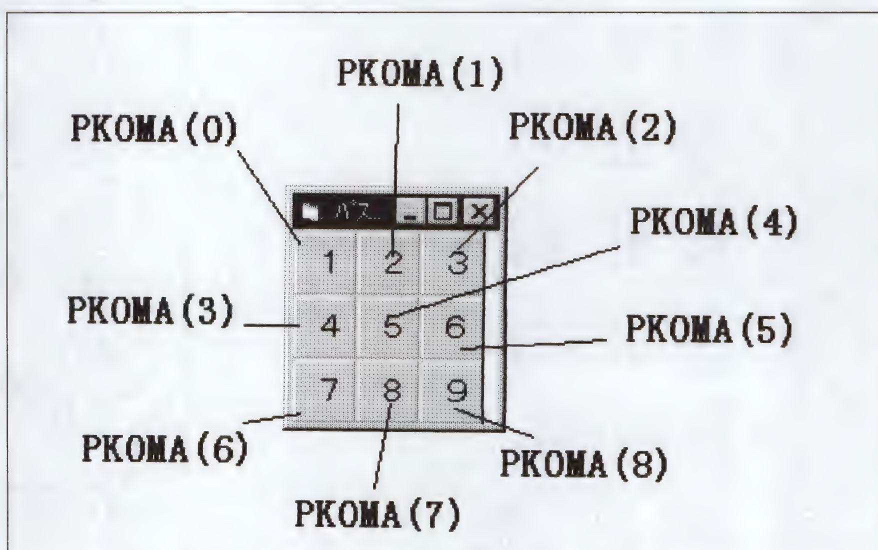
フォームの設定		
Name	=	FRMPASS
BackColor	=	&H00FFFFFF&
BorderStyle	=	3'固定(2重線)
Caption	=	"パスワード"
MaxButton	=	0 'False
MinButton	=	0 'False
ボタンの設定		
Name	=	PKOMA
Caption	=	第5表参照

《第5表》コマンド・ボタンのキャプション

インデックス	キャプション
0	"1"
1	"2"
2	"3"
3	"4"
4	"5"
5	"6"
6	"7"
7	"8"
8	"9"



《第1図》FRM STONEの配置図



《第2図》FRM PASSの配置図

おわりに

例1

②①①*
②の石は*の場所に飛べます。

例2

④ ②①①*
飛べる石は3しかないが④の石は*まで4マス飛べる。

このゲーム，非常に退屈なときにどーぞ。ひまつぶしになります。

★ ★

《リスト1》フォーム“FRMSTONE”のプログラム・リスト

```
Sub BACK_Click ()

For N = 1 To TATE
    For M = 1 To YOKO
        K = D(M, N)
        If K < 6 Then Call PUTA
    Next
Next
BACK.Enabled = 0
Refresh

End Sub

Sub ENDD_Click ()
    DUM = SNDPLAYSOUND("CHIMES.WAV", 1)
    End
End Sub

Sub FORM_LOAD ()

Dim F, G, J, L, T, M1, N1 As Integer
Static CH(11) As String
Randomize

MOUSEPOINTER = 11
WORK = 1
If MEN = 0 Then
    MEN = 1: RP = 0
    TATE = 11: YOKO = 11
    FRMSTONE.Height = TATE * 420 + 1440
    FRMSTONE.Width = YOKO * 420 + 900
    FRMSTONE.Left = (SCREEN.Width - FRMSTONE.Width) ¥ 2
    FRMSTONE.Top = (SCREEN.Height - FRMSTONE.Height) ¥ 2
    LBLTIM.Left = 28: LBLTIM.Top = 4
    LBLMEN.Top = 4
    For J = 1 To 20: PW$(J) = Mid$("158455689651265658799156345652", J, 5): Ne
xt
    PW$(21) = "全面クリア": PW$(22) = "ｻｰﾋﾞｽ面クリア"
    MOUSEPOINTER = 1
End If

Select Case MEN
    Case 1
        TATE = 6: YOKO = 6: LV = 1: G = 6
        CH$(1) = "000000": CH$(2) = "000000"
        CH$(3) = "000000": CH$(4) = "000000"
        CH$(5) = "000000": CH$(6) = "000000"
    Case 2
        TATE = 9: YOKO = 9: LV = 1: G = 10
        CH$(1) = "777707777": CH$(2) = "777707777"
        CH$(3) = "770000077": CH$(4) = "770000077"
        CH$(5) = "000000000": CH$(6) = "770000077"
        CH$(7) = "770000077": CH$(8) = "777707777"
        CH$(9) = "777707777"
    Case 3
        TATE = 7: YOKO = 7: LV = 1: G = 16
        CH$(1) = "0000077": CH$(2) = "0000007"
        CH$(3) = "0000000": CH$(4) = "0000000"
        CH$(5) = "0000000": CH$(6) = "7000000"
        CH$(7) = "7700000"
    Case 4
        TATE = 7: YOKO = 7: LV = 2: G = 10
        CH$(1) = "7700077": CH$(2) = "7700077"
        CH$(3) = "0000000": CH$(4) = "0000000"
        CH$(5) = "0000000": CH$(6) = "7700077"
        CH$(7) = "7700077"
    Case 5
        TATE = 7: YOKO = 7: LV = 3: G = 16
        CH$(1) = "0000000": CH$(2) = "0000000"
        CH$(3) = "0000000": CH$(4) = "0007000"
        CH$(5) = "0000000": CH$(6) = "0000000"
        CH$(7) = "0000000"
    Case 6
        TATE = 7: YOKO = 7: LV = 3: G = 16
        CH$(1) = "7700077": CH$(2) = "7700077"
        CH$(3) = "0000000": CH$(4) = "0000000"
        CH$(5) = "0000000": CH$(6) = "7700077"
        CH$(7) = "7700077"
    Case 7
        TATE = 6: YOKO = 6: LV = 1: G = 26
        CH$(1) = "000000": CH$(2) = "000000"
        CH$(3) = "000000": CH$(4) = "000000"
        CH$(5) = "000000": CH$(6) = "000000"
    Case 8
        TATE = 9: YOKO = 9: LV = 3: G = 26
        CH$(1) = "777700000": CH$(2) = "777700000"
        CH$(3) = "777700000": CH$(4) = "777700000"
        CH$(5) = "000000000": CH$(6) = "000007777"
        CH$(7) = "000007777": CH$(8) = "000007777"
        CH$(9) = "000007777"
    Case 9
        TATE = 11: YOKO = 11: LV = 1: G = 46
        CH$(1) = "00000000000": CH$(2) = "00000000000"
        CH$(3) = "00000000000": CH$(4) = "00000000000"
        CH$(5) = "00007770000": CH$(6) = "00007770000"
        CH$(7) = "00007770000": CH$(8) = "00000000000"
        CH$(9) = "00000000000": CH$(10) = "00000000000"
        CH$(11) = "00000000000"
    Case 10
        TATE = 11: YOKO = 11: LV = 2: G = 50
        CH$(1) = "00000000000": CH$(2) = "00000000000"
        CH$(3) = "00000000000": CH$(4) = "00000000000"
        CH$(5) = "00000000000": CH$(6) = "00000000000"
        CH$(7) = "00000000000": CH$(8) = "00000000000"
        CH$(9) = "00000000000": CH$(10) = "00000000000"
        CH$(11) = "00000000000"
    Case 11
        TATE = 11: YOKO = 11: LV = 4: G = 50
        CH$(1) = "00000000000": CH$(2) = "00000000000"
        CH$(3) = "00700000700": CH$(4) = "00000000000"
        CH$(5) = "00000000000": CH$(6) = "00000000000"
        CH$(7) = "00000000000": CH$(8) = "00000000000"
        CH$(9) = "00700000700": CH$(10) = "00000000000"
        CH$(11) = "00000000000"
    Case 12
        TATE = 7: YOKO = 11: LV = 3: G = 20
        CH$(1) = "00000000000": CH$(2) = "00000000000"
        CH$(3) = "00000000000": CH$(4) = "77077777077"
        CH$(5) = "00000000000": CH$(6) = "00000000000"
        CH$(7) = "00000000000"
    Case 13
        TATE = 7: YOKO = 7: LV = 2: G = 20
        CH$(1) = "0000777": CH$(2) = "0000777"
        CH$(3) = "0000777": CH$(4) = "0000000"
        CH$(5) = "7770000": CH$(6) = "7770000"
        CH$(7) = "7770000"
    Case 14
        TATE = 9: YOKO = 9: LV = 2: G = 18
        CH$(1) = "700000007": CH$(2) = "070000070"
        CH$(3) = "007000700": CH$(4) = "000707000"
        CH$(5) = "000000000": CH$(6) = "000707000"
        CH$(7) = "007000700": CH$(8) = "070000070"
        CH$(9) = "700000007"
    Case 15
        TATE = 9: YOKO = 9: LV = 7: G = 30
        CH$(1) = "000000000": CH$(2) = "000000000"
        CH$(3) = "000000000": CH$(4) = "000000000"
        CH$(5) = "000000000": CH$(6) = "000000000"
        CH$(7) = "000000000": CH$(8) = "000000000"
        CH$(9) = "000000000"
    Case 16
        TATE = 9: YOKO = 9: LV = 2: G = 30
        CH$(1) = "777707777": CH$(2) = "777000777"
        CH$(3) = "770000077": CH$(4) = "700000007"
        CH$(5) = "000000000": CH$(6) = "700000007"
        CH$(7) = "770000077": CH$(8) = "777000777"
        CH$(9) = "777707777"
    Case 17
        TATE = 5: YOKO = 9: LV = 2: G = 20
        CH$(1) = "707070707": CH$(2) = "000000000"
        CH$(3) = "000000000": CH$(4) = "000000000"
        CH$(5) = "707070707"
    Case 18
        TATE = 11: YOKO = 11: LV = 8: G = 40
        CH$(1) = "00000000000": CH$(2) = "00000000000"
        CH$(3) = "00000000000": CH$(4) = "00000000000"
        CH$(5) = "00000000000": CH$(6) = "00000000000"
        CH$(7) = "00000000000": CH$(8) = "00000000000"
        CH$(9) = "00000000000": CH$(10) = "00000000000"
        CH$(11) = "00000000000"
    Case 19
        TATE = 9: YOKO = 9: LV = 1: G = 30
        CH$(1) = "000000000": CH$(2) = "000000000"
        CH$(3) = "000777000": CH$(4) = "000777000"
        CH$(5) = "000777000": CH$(6) = "000777000"
        CH$(7) = "000777000": CH$(8) = "000777000"
        CH$(9) = "000777000"
    Case 20
        TATE = 9: YOKO = 9: LV = 1: G = 30
        CH$(1) = "000000000": CH$(2) = "000000000"
        CH$(3) = "007707700": CH$(4) = "007707700"
        CH$(5) = "000000000": CH$(6) = "007707700"
        CH$(7) = "007707700": CH$(8) = "000000000"
        CH$(9) = "000000000"
    Case 21
        TATE = 11: YOKO = 11: LV = 5: G = 50
        CH$(1) = "00000000000": CH$(2) = "00000000000"
        CH$(3) = "00000000000": CH$(4) = "00000000000"
        CH$(5) = "00000000000": CH$(6) = "00000000000"
        CH$(7) = "00000000000": CH$(8) = "00000000000"
        CH$(9) = "00000000000": CH$(10) = "00000000000"
        CH$(11) = "00000000000"
End Select

If RP = 0 Then
    FRMSTONE.Cls
    RP = 1: H = 0: T = 0
    For N = 1 To TATE
        For M = 1 To YOKO
            B(M, N) = Val(Mid$(CH$(N), M, 1))
        Next
    Next
    Do
        M1 = Int(Rnd * YOKO) + 1: N1 = Int(Rnd * TATE) + 1
    Loop While B(M1, N1) > 0
    B(M1, N1) = 1
    If LV > 5 Then B(M1, N1) = LV - 5
    Do
        Do
            M1 = Int(Rnd * YOKO) + 1: N1 = Int(Rnd * TATE) + 1
        Loop While B(M1, N1) = 0
        T = T + 1: If T > 1000 Then Exit Do
        K1 = B(M1, N1)
        F = Int(Rnd * 4)
        Select Case F
            Case 0
                If M1 > K1 + 1 Then
                    J = 0
                    For M = M1 - 1 To M1 - K1 Step -1
                        If B(M, N1) > 0 Then J = 1
                    Next
                    If J = 0 And B(M1 - K1 - 1, N1) = 0 Then
                        B(M1, N1) = 0
                        M = M1 - K1 - 1: B(M, N1) = K1
                        H = H + 1: DX(H) = M: DY(H) = N1: DS(H) = 0
                        For M = M1 - 1 To M1 - K1 Step -1
```


★少数者への心配り……TOWNS，X68000，MSX等のページを，今もさいてあることに感謝しています。（福岡県久留米市・**水落正勝52才**）……
【**編**:いえいえ，こちらこそ。CD-ROM4巻には，それぞれ対応するゲームがCD-ROMの中に入っているよ。そちらもよろしく!】

```
                            G = G - 1: B(M, N1) = Int(Rnd * LV) + 1
                            If LV > 5 Then B(M, N1) = LV - 5
                        Next
                    End If
                End If
            Case 1
                If M1 < YOKO - K1 Then
                    J = 0
                    For M = M1 + 1 To M1 + K1
                        If B(M, N1) > 0 Then J = 1
                    Next
                    If J = 0 And B(M1 + K1 + 1, N1) = 0 Then
                        B(M1, N1) = 0
                        M = M1 + K1 + 1: B(M, N1) = K1
                        H = H + 1: DX(H) = M: DY(H) = N1: DS(H) = 1
                        For M = M1 + 1 To M1 + K1
                            G = G - 1: B(M, N1) = Int(Rnd * LV) + 1
                            If LV > 5 Then B(M, N1) = LV - 5
                        Next
                    End If
                End If
            Case 2
                If N1 > K1 + 1 Then
                    J = 0
                    For N = N1 - 1 To N1 - K1 Step -1
                        If B(M1, N) > 0 Then J = 1
                    Next
                    If J = 0 And B(M1, N1 - K1 - 1) = 0 Then
                        B(M1, N1) = 0
                        N = N1 - K1 - 1: B(M1, N) = K1
                        H = H + 1: DX(H) = M1: DY(H) = N: DS(H) = 2
                        For N = N1 - 1 To N1 - K1 Step -1
                            G = G - 1: B(M1, N) = Int(Rnd * LV) + 1
                            If LV > 5 Then B(M1, N) = LV - 5
                        Next
                    End If
                End If
            Case 3
                If N1 < TATE - K1 Then
                    J = 0
                    For N = N1 + 1 To N1 + K1
                        If B(M1, N) > 0 Then J = 1
                    Next
                    If J = 0 And B(M1, N1 + K1 + 1) = 0 Then
                        B(M1, N1) = 0
                        N = N1 + K1 + 1: B(M1, N) = K1
                        H = H + 1: DX(H) = M1: DY(H) = N: DS(H) = 3
                        For N = N1 + 1 To N1 + K1
                            G = G - 1: B(M1, N) = Int(Rnd * LV) + 1
                            If LV > 5 Then B(M1, N) = LV - 5
                        Next
                    End If
                End If
        End Select
    Loop While G > 0
End If
FRMSTONE.Height = TATE * 420 + 1540
FRMSTONE.Width = YOKO * 420 + 900
LBLMEN.Left = YOKO * 28 - 20
For N = 1 To TATE
    For M = 1 To YOKO
        K = B(M, N): A(M, N) = K
        If K < 6 Then Call PUTB: Call PUTA
    Next
Next
Refresh

REPLAY.Enabled = 0
GAME.Enabled = -1
PASS.Enabled = -1
HINT.Enabled = -1
BACK.Enabled = 0
LBLMEN.Caption = "ﾊﾟｽﾞﾙ" + Str$(MEN)
TME = Timer
TMRPR.Interval = 500
WORK = 0
MOUSEPOINTER = 1

End Sub

Sub Form_MouseDown (BUTTON As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Sin
gle)

Dim F, I, J, Z As Integer
Dim K1, M1, N1 As Integer
Dim X1, Y1 As Integer
Static RX, RY As Integer

M1 = X ¥ 28: N1 = Y ¥ 28
If M1 < 1 Or M1 > YOKO Or N1 < 1 Or N1 > TATE Then Exit Sub
REPLAY.Enabled = -1
HINT.Enabled = 0
BACK.Enabled = -1

If WORK = 0 Then
    If A(M1, N1) = 0 Then Exit Sub
    F = 0: WORK = 1
    For N = 1 To TATE
        For M = 1 To YOKO: D(M, N) = A(M, N): Next
    Next
    K1 = A(M1, N1)
    K = K1 + 6: M = M1: N = N1: Call PUTA
    RX = M: RY = N
    'ﾋﾀﾞﾘﾆ ﾄﾍﾞﾙｶ?
    If M1 > K1 + 1 Then
        J = 0
        For M = M1 - 1 To M1 - K1 Step -1
            If A(M, N1) > 0 Then J = 1
            If A(M, N1) > 5 Then J = 0: Exit For
        Next
        If J = 1 And A(M1 - K1 - 1, N1) = 0 Then
```

```
            F = 1: K = 6: M = M1 - K1 - 1: N = N1: Call PUTA
        End If
    End If
    'ﾐｷﾞ
    If M1 < YOKO - K1 Then
        J = 0
        For M = M1 + 1 To M1 + K1
            If A(M, N1) > 0 Then J = 1
            If A(M, N1) > 5 Then J = 0: Exit For
        Next
        If J = 1 And A(M1 + K1 + 1, N1) = 0 Then
            F = 1: K = 6: M = M1 + K1 + 1: N = N1: Call PUTA
        End If
    End If
    'ｳｴ
    If N1 > K1 + 1 Then
        J = 0
        For N = N1 - 1 To N1 - K1 Step -1
            If A(M1, N) > 0 Then J = 1
            If A(M1, N) > 5 Then J = 0: Exit For
        Next
        If J = 1 And A(M1, N1 - K1 - 1) = 0 Then
            F = 1: K = 6: M = M1: N = N1 - K1 - 1: Call PUTA
        End If
    End If
    'ｼﾀ
    If N1 < TATE - K1 Then
        J = 0
        For N = N1 + 1 To N1 + K1
            If A(M1, N) > 0 Then J = 1
            If A(M1, N) > 5 Then J = 0: Exit For
        Next
        If J = 1 And A(M1, N1 + K1 + 1) = 0 Then
            F = 1: K = 6: M = M1: N = N1 + K1 + 1: Call PUTA
        End If
    End If
    Refresh
    If F = 0 Then
        WORK = 0
        K = K1: M = M1: N = N1: Call PUTA
        Refresh
    End If
Else
    'ﾄﾌﾞ
    If A(M1, N1) = 6 Then
        M = RX: N = RY: K1 = A(M, N) - 6
        K = 0: Call PUTA
        M = M1: N = N1: K = K1: Call PUTA
        Refresh
        X1 = Sgn(M1 - RX): Y1 = Sgn(N1 - RY)
        M = RX: N = RY: K = 0
        Do
            M = M + X1: N = N + Y1: Call PUTA
            Refresh
        Loop While M <> M1 - X1 Or N <> N1 - Y1
    Else
        M = RX: N = RY: K = A(M, N) - 6: Call PUTA
    End If
    'ﾊﾝﾃｲ
    BS = 0: F = 0
    For M = 1 To YOKO
        For N = 1 To TATE
            K1 = A(M, N)
            Select Case K1
                Case 6
                    K = 0: Call PUTA
                Case 1 To 5
                    BS = BS + 1
                    If F = 0 Then
                        If M > K1 + 1 Then
                            J = 0
                            For M1 = M - 1 To M - K1 Step -1
                                If A(M1, N) > 0 And A(M1, N) < 6 Then J = 1: E
xit For
                            Next
                            If J = 1 And A(M - K1 - 1, N) = 0 Then F = 1
                        End If
                        If M < YOKO - K1 Then
                            J = 0
                            For M1 = M + 1 To M + K1
                                If A(M1, N) > 0 And A(M1, N) < 6 Then J = 1: E
xit For
                            Next
                            If J = 1 And A(M + K1 + 1, N) = 0 Then F = 1
                        End If
                        If N > K1 + 1 Then
                            J = 0
                            For N1 = N - 1 To N - K1 Step -1
                                If A(M, N1) > 0 And A(M, N1) < 6 Then J = 1: E
xit For
                            Next
                            If J = 1 And A(M, N - K1 - 1) = 0 Then F = 1
                        End If
                        If N < TATE - K1 Then
                            J = 0
                            For N1 = N + 1 To N + K1
                                If A(M, N1) > 0 And A(M, N1) < 6 Then J = 1: E
xit For
                            Next
                            If J = 1 And A(M, N + K1 + 1) = 0 Then F = 1
                        End If
                    End If
            End Select
        Next
    Next
    Refresh
    If BS = 1 Then
        TMRPR.Interval = 0
        Z = SNDPLAYSOUND("TADA.WAV", 1)
        Z = MsgBox("おみごと!! " + PW$(MEN + 1), 0 + 48, "ｸﾘｱ")
        RP = 0: MEN = MEN + 1
```

★プログラムを打ち込んで，実行して，エラーが出たとき，エラー箇所を模索するのが苦しいけど楽しい!! この気持ち，わかるかなぁ～!?(兵庫県伊丹市・リーチ１発17才)……【影：わかる，わかる。つぐ美：そういう意味じゃ，影さん楽しさを越えてるよね。】

```
        If MEN = 21 Then
            Beep
            Z = MsgBox("すごい!!天才!!", 0 + 48, "ｸﾘｱ")
            Beep
            Z = MsgBox("これで終わり・・", 0 + 48, "ｸﾘｱ")
            Beep
            Z = MsgBox("じゃなくて、もう１問!!", 0 + 48, "ｸﾘｱ")
        ElseIf MEN = 22 Then
            Beep
            Z = MsgBox("本当に終わりです!!", 0 + 48, "ｸﾘｱ")
            Beep
            Z = MsgBox("さようなら～", 0 + 48, "ｸﾘｱ")
            MEN = 1
        End If
        Call FORM_LOAD: Exit Sub
    End If
    If F = 0 Then
        Z = SNDPLAYSOUND(CurDir$ + "¥BIRI.WAV", 1)
        Z = MsgBox("もう取れない!!", 0 + 48, "ﾐ ｽ")
        Call FORM_LOAD
    End If
    WORK = 0
End If

End Sub

Sub HINT_Click ()

Dim F, I, J, L, Z As Integer

WORK = 1
GAME.Enabled = 0
PASS.Enabled = 0
HINT.Enabled = 0

For J = H To 1 Step -1
    M1 = DX(J): N1 = DY(J): K1 = A(M1, N1)
    M = M1: N = N1
    For L = 1 To 3
        K = K1: Call PUTA: Refresh
        For I = 0 To 10000: Next
        K = 0: Call PUTA: Refresh
        For I = 0 To 10000: Next
    Next
    Select Case DS(J)
        'ﾋﾀﾞﾘ
        Case 1
            M = M1 - K1 - 1: K = K1: Call PUTA
            For M = M1 - 1 To M1 - K1 Step -1
                K = 0: Call PUTA: Refresh
                For I = 0 To 10000: Next
            Next
        'ﾐｷﾞ
        Case 0
            M = M1 + K1 + 1: K = K1: Call PUTA
            For M = M1 + 1 To M1 + K1
                K = 0: Call PUTA: Refresh
                For I = 0 To 10000: Next
            Next
        'ｳｴ
        Case 3
            N = N1 - K1 - 1: K = K1: Call PUTA
            For N = N1 - 1 To N1 - K1 Step -1
                K = 0: Call PUTA: Refresh
                For I = 0 To 10000: Next
            Next
        'ｼﾀ
        Case 2
            N = N1 + K1 + 1: K = K1: Call PUTA
            For N = N1 + 1 To N1 + K1
                K = 0: Call PUTA: Refresh
                For I = 0 To 10000: Next
            Next
    End Select
Next
TMRPR.Interval = 0
Beep
Z = MsgBox("わかった?", 0 + 48, "ﾋﾝﾄ")
Call FORM_LOAD

End Sub

Sub LblMEN_Click ()
    If MEN > 19 Then Exit Sub
    RP = 0
    MEN = MEN + 1
    Call FORM_LOAD
End Sub

Sub NEWGM_Click ()
    RP = 0: Call FORM_LOAD

End Sub

Sub PASS_Click ()

    TMRPR.Interval = 0
    WORD$ = ""
    Load FRMPASS
    FRMPASS.Show 1
    RP = 0
    Call FORM_LOAD

End Sub

Sub PUTA ()
    Dim Z As Integer
    Z = BitBlt(FRMSTONE.hDC, 28 * M, 28 * N, 28, 28, CHARA(K).hDC, 0, 0, &HCCO
020)
    A(M, N) = K
```

```
End Sub

Sub PUTB ()
    Dim Z As Integer
    Z = BitBlt(FRMSTONE.hDC, 28 * M + 2, 28 * N + 2, 28, 28, CHARA(12).hDC, 0,
 0, &HCC0020)

End Sub

Sub REPLAY_Click ()
    Call FORM_LOAD
End Sub

Sub TmrPR_Timer ()

    LBLTIM.Caption = "ﾀｲﾑ" + Str$(Int(Timer - TME))

End Sub
```

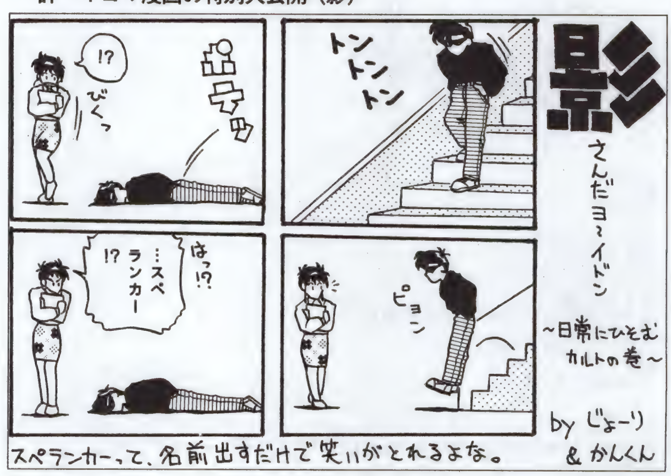
《リスト2》"FRMPASS"のプログラム・リスト

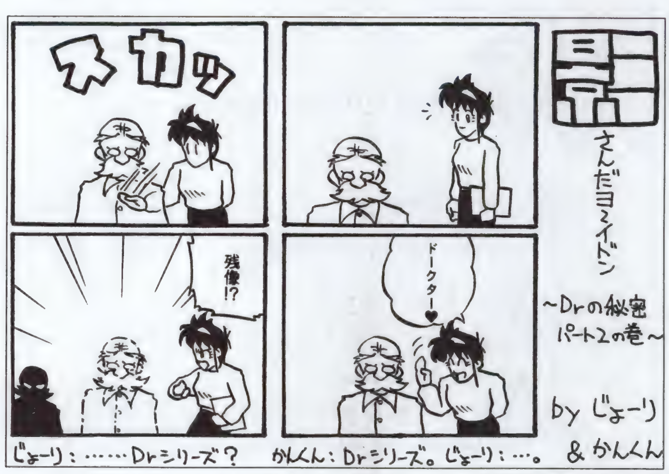
```
Sub PKOMA_Click (INDEX As Integer)
    Beep
    WORD$ = WORD$ + Right$(Str$(INDEX + 1), 1)
    If Len(WORD$) > 4 Then
        For MEN = 1 To 20
            If PW$(MEN) = WORD$ Then Exit For
        Next
        If MEN > 20 Then MEN = 1
        Unload Me
    End If
End Sub
```

《リスト3》プログラム・リスト

```
Declare Function SNDPLAYSOUND Lib "MMSYSTEM" (ByVal LPSZSOUNDNAME As String, B
yVal UFLAGS As Integer) As Integer
Declare Function BitBlt% Lib "gdi" (ByVal destDC%, ByVal X%, ByVal Y%, ByVal w
%, ByVal H%, ByVal srcDC%, ByVal xSrc%, ByVal ySrc%, ByVal Rop&)
Global A(12, 12), B(12, 12), C(12, 12), D(12, 12) As Integer
Global H, K, K1, LV As Integer
Global MEN, RP, BS As Integer
Global M, N  As Integer
Global X1, Y1  As Integer
Global DX(99), DY(99), DS(99)  As Integer
Global TATE, YOKO, WORK As Integer
Global PW(23) As String, WORD As String
Global TME As Long
```

評…4コマ漫画の特別大公開（影）

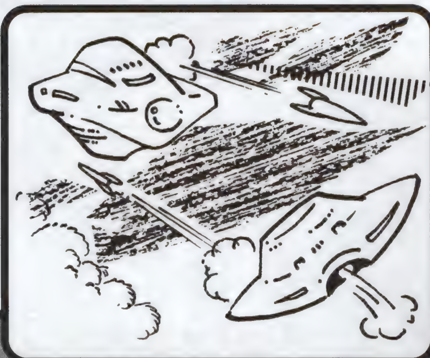




by じょーり＆かんくん

★安くて楽しいゲーム誌を出してください‼ディ○○ステー○ヨンみたいなのをぜひ‼ 編さん，影さんお願いです！(三重県度会郡・大西たもつ14才)…【影：じゃじゃーん，CD-ROMスペシャル「オリジナル・ゲーム・グランプリ」980円で発売中！】

FM TOWNS(F-BASIC386V2.1 L10)用



宇宙ものシューティング・ゲーム

DARK STARS（ダーク スターズ）

TMO

●ゲームの内容●

『緊急指令，緊急指令…!! 建造中の宇宙ステーションが，なにものかに攻撃されている。レッドバード号発進せよ!!』

というわけで？ あなたは最新鋭の戦闘機に乗り込み，未確認物体を撃破していってください。

●遊びかた●

このゲームは互換モード用に作りました。操作はパッドで行ないます。

《第1表》変数表

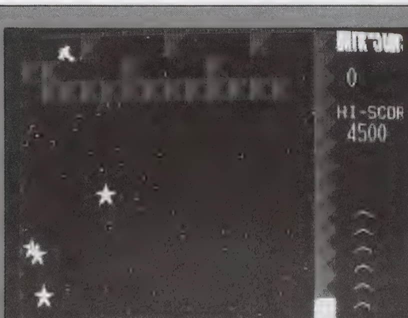
AI	自機の角度用
AX,AY	自機の方向
SX,SY	自機の初期位置
PX,PY	自機の現在位置
MX,MY	弾の位置
TX,TY	敵の位置
FP,FF	チェック用
M( )	自機の絵
MP( )	地形

方向ボタンの左＝左旋回
方向ボタンの右＝右旋回
Ⓑボタン＝自機加速
Ⓐボタン＝弾発射
RUN ボタン＝再ゲーム

ゲームをスタートすると，自機は一定の速さで移動していきます。方向ボタンとBボタンをうまく使ってブロックを避

CHECKER FLAG

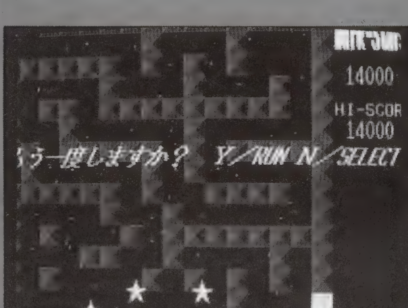
編：よく見るタイプのシューティング・ゲームですね。
Dr.D：むぅ。しかし1面から難易度が高過ぎやせんか？壁に当たるとすぐにライフが激減するし…
編：ゲーム・バランスを考慮して個性を出してみると良いゲームになりますね。



◀《写真1》壁にぶつからないように移動しよう



▶《写真2》敵を全部倒してから出口へ行こう



◀《写真3》激ムズの2面だぁ〜すぐ死ぬう〜

DARK STARSのプログラム・リスト

```
10 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 '■      D a r k   S t a r s              by  T M O          ■
30 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
40 '■■■■■■■■■■■■■■ 初期設定
50 SCREEN @1:CLS:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME
60 WINDOW(0,0)-(511,255):VIEW(0,0)-(511,255)
70 DIM M(14,14),PAT(255),MP(15,14),CH(256*2),K1(20),K2(20)
80 FOR I=0 TO 3:READ KT(I):NEXT
90 FOR I=0 TO 8:READ U1(I):NEXT
100 FOR I=0 TO 20:K1(I)=100*COS(I*.314159!):K2(I)=100*SIN(I*.314159!):NEXT
110 FOR I=0 TO 14
120 READ A$:T1!=VAL("&H"+A$):T2!=32768
130 FOR J=0 TO 14
140 IF T1!<T2! THEN 160
150 T1!=T1!-T2!:M(J,I)=2
160 T2!=T2!/2
170 NEXT J,I
180 PAINT(0,0),[0,0,0,1]
190 FOR A=0 TO 19:D=-7:C=-7
200 FOR I=0 TO 14:FOR J=0 TO 14
210 XX=(D*SIN(-A*.314159!)+C*COS(A*.314159!)):YY=(D*COS(-A*.314159!)+C*SIN(A*.31
4159!))
```

★SLGの特集をやってくれェ〜。たのむよ，影さん!!（福岡県北九州市・**中園祥和17才**）……【**影**：ホイきた。すぐにやりますよ。楽しみにしてね。ベーマガは読者の声にインタラクティブに反応します。】

けながら，Ⓐボタンで敵を攻撃していってください。

敵は弾を5発当てないと倒せません。また，倒すときの敵と，自機の距離が離れているほど高得点になります。

1面について，2分以内に敵をすべて倒し，色の違うブロックへ突入してください（この時間が早いほど，加算点も高くなります）。

全3面です。はじめは弱いですが，コンプリートは難しいかも？

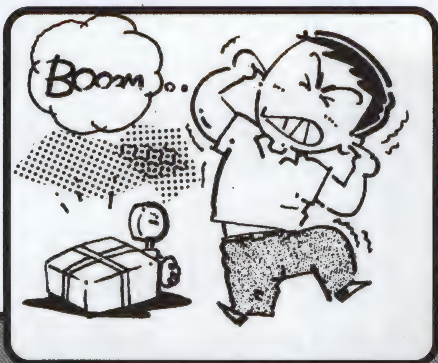
なお，弾は加速中には撃てません。また，ゲームを途中でやめるときは，スペース・キーを押してください。



```
220 IF M(J,I)>0 THEN PSET(360+XX,120+YY),M(J,I)
230 C=C+1:NEXT :C=-7:D=D+1: NEXT
240 GET@A(353,113)-(368,128),PAT
250 DEF SPRITE 0,A*4,PAT,1
260 LINE(353,113)-(368,128),PSET,[0,0,0,1],BF
270 NEXT
280 SYMBOL(319,1),"＊",1,1,3
290 GET@A(319,0)-(334,15),PAT
300 DEF SPRITE 0,80,PAT,1
310 SYMBOL(335,0),"★",1,1,1:PSET(340,7),6:PSET(344,7),6
320 GET@A(335,0)-(350,15),PAT
330 FOR I=0 TO 1:DEF SPRITE 0,84+I*4,PAT,1:NEXT
340 PSET(340,7),2:PSET(344,7),2
350 GET@A(335,0)-(350,15),PAT
360 DEF SPRITE 0,92,PAT,1
370 CIRCLE(366,7),7,7
380 GET@A(359,0)-(374,15),PAT
390 DEF SPRITE 0,96,PAT,1
400 SPRITE ON
410 '■■■■■■■■■■■■ 始めから
420 COLOR,0:CLS:COLOR,1:SYMBOL(257,5),"Dark-Stars",.8!,1.6!,2,,,5
430 TN!=0:TEN!=0:F1=0:RR=0:GG=0:FZ=0:DM=0:GOSUB 1100
440 SYMBOL(257,68),"HI-SCORE",1,.6!,2
450 RESTORE 1570:FOR I=0 TO 9:SYMBOL(270,105+I*13),"⌒",1,1,2:NEXT ' "⌒"は、学術記号です
460 '■■■■■■■■■■■■ 面クリア
470 OUT &H5EC,1:GOSUB *マップ
480 A1=0:SX=0:SY=0:SX1=0:SY1=0:FF=0:AX=0:AY=0:FP=0:PX=0:PY=0
490 FOR I=0 TO 24:DEF SPRITE 1,I,(400,100),I*4:NEXT
500 FOR I=0 TO 2:TX(I)=50+I*50:TY(I)=200:TD(I)=0:V1(I)=0:SPRITE 0,21+I,1:SPRITE 3,21+I,0:NEXT:SPRITE 0,0,1
510 PLAY "%LV8@25L16O5DEO4EO5EO4EO5EO4EO5EDEO4EO5EV6AGV3FE","%RV12@37L16O2EGEGEGFAFAFAV8EGV4EG":OUT &H5EC,0
520 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ メイン
530 WHILE DM<10
540 PT=PTRIG(1) :PD=PAD(1)
550 IF ((PD=2)+(PD=3)+(PD=4))*(Q=2) THEN A1=(A1+1) MOD 20
560 IF ((PD=6)+(PD=7)+(PD=8))*(Q=2) THEN A1=A1-1:A1=A1+(A1<0)*-20
570 HS=1:HS=HS-((PT=2)+(PT=3))*2
580 IF (PT=1)*(FF=0)*(PP=0) THEN FF=1:AX1=AX:AY1=AY:WX1=WX:WY1=WY:SPRITE 0,20,1:PLAY "V15@25O3L40C@32O7FFF"
590 PP=PT:SPRITE 1,0,A1*4:ON FF+1 GOSUB *点,*弾
600 '********************** 移動
610 SPRITE 6,0,PX-SPRITE(0,6),PY-SPRITE(0,7)
620 WX=K1(A1):WY=K2(A1):PX=SX+(AX/64):PY=SY+(AY/64)
630 DX=WX-SX:DY=WY-SY
640 VX=HS+(WX<SX)*HS*2+(PX>241)*HS*2-(PX<1)*HS*2
650 VY=HS+(WY<SY)*HS*2+(PY>225)*HS*2-(PY<1)*HS*2
660 TT=(ABS(DX)>ABS(DY))*-DX+(ABS(DX)<=ABS(DY))*-DY
670 VX=VX*ABS(DX/TT*64):VY=VY*ABS(DY/TT*64)
680 AX=AX+VX:AY=AY+VY
690 '********************** 中止
700 IF INKEY$=" " THEN OUT &H5EC,1:COLOR,0:END
710 '********************** 敵
720 Q=(Q+1) MOD 3
730 GET@A(TX(Q)+8,TY(Q)+8)-(TX(Q)+8,TY(Q)+8),E:EE=E(0) AND &H7FFF
740 CB=EE AND 31:CB=CB*256¥32
750 IF CB=8 THEN BX(Q)=-BX(Q):BY(Q)=-BY(Q)
760 IF TUG(Q)=0 THEN BX(Q)=SGN(PX-TX(Q))*5:BY(Q)=SGN(PY-TY(Q))*5
770 TX(Q)=TX(Q)+BX(Q):TY(Q)=TY(Q)+BY(Q)
780 FOR I=0 TO 2:TUG(I)=RND*U1(F1+I*3):NEXT
790 TX(Q)=TX(Q)+(TX(Q)<1)*BX(Q)+(TX(Q)>240)*BX(Q)
800 TY(Q)=TY(Q)+(TY(Q)<1)*BY(Q)+(TY(Q)>225)*BY(Q)
810 IF (TX(Q)-8<PX)*(TX(Q)+8>PX)*(TY(Q)-8<PY)*(TY(Q)+8>PY) THEN
820 PLAY "V15O1@126L10D":SYMBOL(270,105+DM*13)," ",1,1,0:DM=DM+1
830 ENDIF
840 SPRITE 6,21+Q,TX(Q)-SPRITE(21+Q,6),TY(Q)-SPRITE(21+Q,7)
850 '********************** 壁接触
860 GET@A(PX+8,PY+8)-(PX+8,PY+8),D:DD=D(0) AND &H7FFF
870 PCB=DD AND 31:PCB=PCB*256¥32
880 IF PCB=8 THEN
890 PLAY OFF:PLAY "V12O4@14B32":SYMBOL(270,105+DM*13)," ",1,1,0:DM=DM+1
900 ENDIF
910 IF FP=1 THEN
920 IF PCB=208 THEN TEN!=120-TIME:PLAY "V10@35O4G4.G16G16A8G8":GOSUB *点:WAIT 100:GOTO 470
930 ENDIF
940 WEND
950 '********************** おわり
960 PLAY "V15O1@126L16CDL4E"
970 SPRITE 0,20,0:SPRITE 4,0,RND*2+1:WAIT 30:SPRITE 1,0,96:WAIT 10:SPRITE 4,0,0:WAIT 10:SPRITE 0,0,0
980 PLAY "V10@36L8O5EFAO6CO5AO6CE"
990 TIME OFF:FOR I=0 TO 5:SYMBOL(0,100),"もう一度しますか？ Y／RUN N／SELECT",1,1,[I*45,I*45,0],,,3:NEXT
1000 IF PTRIG(1)=4 THEN GOTO 420 ELSE IF PTRIG(1)=8 THEN COLOR,0:CLS:OUT &H5EC,1:END ELSE 1000
1010 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ サブ
1020 *時間
1030 PLAY "%LV10@1O4A16.B32A16.O5C32E16.","%RV10@15O4F16.G32F16.A32O5C16."
1040 FOR I=0 TO 5:SYMBOL(100,70),"タイムオーバー",1,1,[0,I*45,0],,,3:NEXT
1050 RETURN 990
1060 *点
1070 IF TEN!=0 THEN WAIT 1:RETURN
1080 GOSUB 1100:TN!=TN!+TEN!*100:IF TN!=>KTN! THEN KTN!=TN!
1090 GOSUB 1100:TEN!=0:RETURN
1100 SYMBOL(257,40),STR$(TN!),1,1,2,,XOR:SYMBOL(257,80),STR$(KTN!),1,1,2,,XOR:RETURN
1110 *弾
1120 SPRITE 3,20,KT(K):K=(K+1) AND 3
1130 DX1=WX1-SX1:DY1=WY1-SY1
1140 VX1=6+(WX1<SX1)*12:VY1=6+(WY1<SY1)*12
1150 TT1=(ABS(DX1)>ABS(DY1))*-DX1+(ABS(DX1)<=ABS(DY1))*-DY1
1160 VX1=VX1*ABS(DX1/TT1*64):VY1=VY1*ABS(DY1/TT1*64)
1170 AX1=AX1+VX1:AY1=AY1+VY1:MX=SX1+(AX1/64):MY=SY1+(AY1/64)
1180 SPRITE 6,20,MX-SPRITE(20,6),MY-SPRITE(20,7)
1190 IF (MX+8>TX(Q)-5)*(MX+8<TX(Q)+21)*(MY+8>TY(Q)-5)*(MY+8<TY(Q)+21) THEN
1200 PLAY "@14O5A32B32"
1210 SPRITE 3,21+Q,KT(V1(Q)):V1(Q)=(V1(Q)+1) AND 3
1220 FF=0:SPRITE 0,20,0:DEF SPRITE 1,20,(400,100),80:TD(Q)=TD(Q)+1
1230 IF TD(Q)>4 THEN
1240 SPRITE 1,21+Q,96
1250 PLAY "@14O5A#16F#16B#8":TEN!=ABS(PX-TX(Q))+ABS(PY-TY(Q)):WAIT 5
1260 TX(Q)=300:TY(Q)=200:DEF SPRITE 1,21+Q,(300,200),84+Q*4:SPRITE 0,21+Q,1
1270 IF (TD(0)>4)*(TD(1)>4)*(TD(2)>4) THEN F1=F1+1:FP=1
1280 ENDIF
1290 ENDIF
1300 IF (SPRITE(20,6)>256)+(SPRITE(20,6)<0)+(SPRITE(20,7)>240)+(SPRITE(20,7)<0) THEN FF=0:SPRITE 0,20,0:DEF SPRITE 1,20,(400,100),80
1310 RETURN
1320 *マップ
1330 RR=1-RR
1340 FOR I=0 TO 1
1350 LINE(0,0)-(15,15),PSET,[60*GG,60*RR,I*200+8],BF
1360 CONNECT(0,0)-(15,15)-(0,15),[120*GG,120*RR,I*200+8],PASTEL,F,[110*GG,110*RR,I*200+8]
1370 CONNECT(0,15)-(15,0)-(0,0),[140*GG,140*RR,I*200+8],PASTEL,F,[130*GG,130*RR,I*200+8]
1380 GET@A(0,0)-(15,15),CH,I*256
1390 NEXT
1400 GG=1
1410 LINE(0,0)-(256,240),PSET,0,BF
1420 FOR I=0 TO 200:X=RND*250:Y=RND*240:CC=RND*3:PSET(X,Y),[CC*85,CC*85,CC*85]:NEXT
1430 FOR I=0 TO 14
1440 READ A$:T1!=VAL("&H"+A$):T2!=32768
1450 FOR J=0 TO 15
1460 IF T1!<T2! THEN 1480
1470 T1!=T1!-T2!:PUT@A(J*16,I*16)-(J*16+15,I*16+15),CH:IF (I=13)*(J=15) THEN PUT@A(J*16,I*16)-(J*16+15,I*16+15),CH,,,,,256
1480 T2!=T2!/2
1490 NEXT J,I
1500 FZ=FZ+1:IF FZ>3 THEN SPRITE 0,0,0:PLAY "%LV10@15O4L16BO5CO4BO5CO4BO5CO4BO5CO4BAO5C8E8A8","%RV10@42O2A4O3C4D4O2G4":WAIT 1000:END
1510 IF TM>0 THEN TIME OFF
1520 TIME$="00:00:00":SET$="00:02:00":TIME SET$:ON TIME GOSUB *時間:TIME ON:TM=1
1530 RETURN
1540 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ データ
1550 DATA 6,3,5,0,15,10,5,10,6,3,6,4,2
1560 DATA 0000,E000,7800,1E00,1C00,3C00,FFDC,3FFE,FFDC,3C00,1C00,1E00,7800,E000,0000
1570 DATA 3FFF,8889,E221,BFFD,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,FFFF
1580 DATA 3FFF,8111,FD51,8445,B7FD,9041,5F5F,4141,FD3D,8481,A2FF,8C85,A155,8011,FFFF
1590 DATA 3FFF,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001,FFFF
1600 DATA 8992,5252,2252,218C,0000,1010,F820,1780,7040,5012,7011,1411,13D1,2010,4008
```


★ベーマガは本当にいい情報源だ。感謝しています。これからもファイト!!編さん，影さん，つぐ美さん，Dr.Dさん！（広島県安芸郡・矢滝豹一13才）……【影：みなさんからのはげましの声が一番！一同：これからもがんばります。】

FM TOWNS(F-BASIC386 V2.1 L10以上)用



かけひきを楽しめるぞ，対戦爆弾ゲーム

Bomb!（ボン）

KAMA

FM TOWNS

内　容

誘爆をテーマにしたアクション・ゲームです。２人対戦がメインですが，いちおうコンピュータとの対戦もできます。見た目の派手さに似つかわしくなく，結構奥が深いゲームだと思います（自画自賛^^;）。

遊びかた

２人で対戦するときはパッドが二つ必要ですが，コンピュータと対戦する場合は一つでもかまいません。パッドの十字ボタンの左右で旋回，Ⓐボタンで前進，Ⓑボタンで爆弾を置きます。爆弾は時限式なので，時間がくるか他の爆弾の爆発に巻き込まれることで爆発します。爆弾の置きかたによっては誘爆が連続して起こります。爆発に巻き込まれないようにしながら，相手を破壊してください。

入力方法

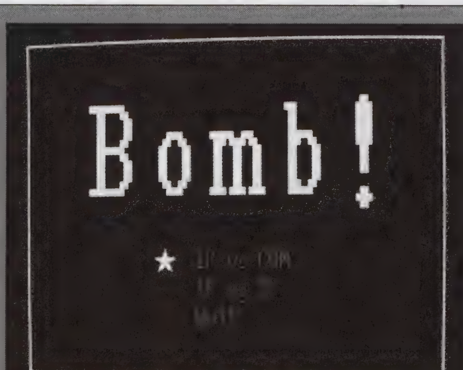
普通に打ち込んで実行してください。コンパイルすると，より楽しく遊べます。

改造など

ぜひ，各自で効果音をつけてください。ゲーム・スピードを変えたい場合は，1400行のWAITの値を変えてください。どうしても遅い場合は，80行のMSHOTの値を減らしてみてください（ただし，爆弾を同時に出せる数が減ってしまいます）。

CHECKER FLAG

Dr.D：おおっ，これはなかなか美しいプログラムに仕上がっとるのぉ。for文やwhile文にはちゃんとインデントが入っているので読みやすいのぉ。
編：コメントもきっちり入っているので改造もしやすそうですね。

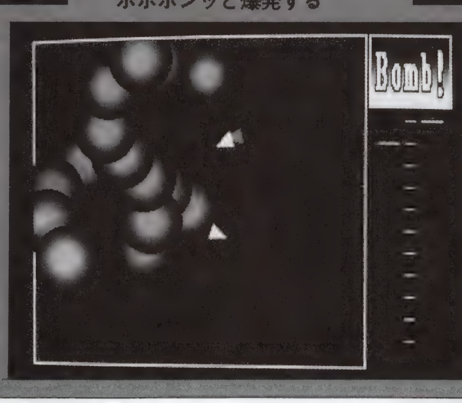


▲《写真１》対COM戦か対2P戦かが選べるのだ



▲《写真２》敵が通りそうなところに爆弾を設置しよう

▼《写真３》３カウント後にボボボンッと爆発する



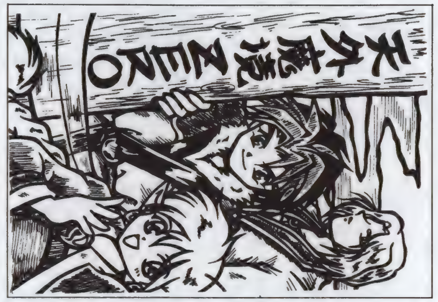
★先日，ある人からPC-1350なるポケコンをいただきました。でも，こんな10年以上前の機種のプログラムは，投稿しても採用されるのでしょうか？（神奈川県横浜市・**北島太郎15才**）……【**編**：内容しだいです。キラリ！と光るものがあれば採用しますよ！】

Bomb!のプログラム・リスト

```
10 'Ｂｏｍｂ！
20 *初期設定:'##########################################################
30 CLS:SCREEN@ 1:DEFINT I-N:RANDOMIZE TIME:SPRITE ON
40 RESTORE *SCRN_DATA:READ ADDR,DT$:WHILE ADDR<>99
50 OUT &H440,ADDR,2:OUT &H442,VAL("&H"+DT$),2:READ ADDR,DT$:WEND
60 OUT &H440,11,2:OUT &H442,&H008A,2:OUT &H440,12,2:OUT &H442,&H028A,2
70 OUT &H440,22,2:OUT &H442,&H008A,2
80 DEF FNP=.0245436926062#:MSHOT=11:'コンパイル出来ない人はMSHOT=3or4
90 DIM MSI(1,MSHOT),MSX(1,MSHOT),MSY(1,MSHOT)
100 DIM BSI(1,MSHOT),BSX(1,MSHOT),BSY(1,MSHOT)
110 DIM CN(255),SN(255),PAT%(255),PATB%(2576)
120 DIM PT(1),OPT(1),PD(1),PX(1),PY(1),PH(1),PA(1),PB(1),PV(1)
130 FOR I=0 TO 255:CN!(I)=COS(FNP*(I-64)):SN!(I)=SIN(FNP*(I-64)):NEXT I
140 *キャラクタ作成:'###################################################
150 FOR J=0 TO 1:FOR I=0 TO 15
160      X1=CN(I*4)*7:Y1=SN(I*4)*7:X2=CN(I*4+95)*7:Y2=SN(I*4+95)*7
170      X3=CN(I*4+160)*7:Y3=SN(I*4+160)*7
180      CONNECT (8+I*16+X1,8+Y1+J*16)-(8+I*16+X2,8+Y2+J*16)-(8+I*16+X3,8+Y3+J*16
)-(8+I*16+X1,8+Y1+J*16),5-J*2,PSET,F
190 NEXT I:NEXT J
200 FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 6
210    CIRCLE (8+16*J,40),7-I,[I*30+40,I*30+40,I*30+40],1,,,F:NEXT I
220    SYMBOL( 4,36),"3",1,.5!,6,0,PSET,1
230    SYMBOL(20,36),"2",1,.5!,1,0,PSET,1
240    SYMBOL(36,36),"1",1,.5!,2,0,PSET,1
250 NEXT J:FOR J=0 TO 3:FOR I=0 TO 39
260      CIRCLE (40+J*80,88),(59-I)*2/(J+3),[0,I*3+80,0],1,,,F
270 NEXT I:NEXT J:SYMBOL(100,200),"Wait a minute...",1,1,7,0,PSET,9
280 *スプライト設定:'###################################################
290 FOR I=0 TO 31
300 GET@A((I MOD 16)*16,(I¥16)*16)-((I MOD 16)*16+15,(I¥16)*16+15),PAT%
310 GOSUB *透明化:DEF SPRITE 0,4*I,PAT%,1:NEXT I
320 FOR I=0 TO 3:GET@A(I*16,32)-(I*16+15,47),PAT%
330 GOSUB *透明化:DEF SPRITE 0,4*I+128,PAT%,1:NEXT I
340 FOR I=0 TO 3:FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 4
350      GET@A(X*16+I*80,Y*16+48)-(X*16+15+I*80,Y*16+63),PAT%
360      GOSUB *透明化:DEF SPRITE 0,(Y*5+X)*4+200+I*100,PAT%,1
370 NEXT X:NEXT Y:NEXT I
380 DEF SPRITE 1,100,(0,0),0:DEF SPRITE 1,200,(0,0),64:FOR I=0 TO MSHOT
390 DEF SPRITE 1,101+I,(0,0),128:DEF SPRITE 1,201+I,(0,0),128
400 DEF SPRITE 1,300+I*24,(0,0),200:DEF SPRITE 1,700+I*24,(0,0),200:NEXT
410 *タイトル:'#########################################################
420 MN=0:LINE(0,0)-(319,239),PSET,7,BF,[40,40,7]
430 SYMBOL (43,40),"Ｂｏｍｂ！",3,5,7,0,PSET,9
440 SYMBOL (130,150),"1P vs COM",1,1,[0,150,0],0,PSET,9
450 SYMBOL (130,170),"1P vs 2P",1,1,[0,150,0],0,PSET,9
460 SYMBOL (130,190),"Quit",1,1,[0,150,0],0,PSET,9:GOSUB *タイトル星
470 WHILE (PTRIG(1)+PTRIG(2)=0)
480   IF (PAD(1)=1 OR PAD(2)=1) AND MN>0 THEN MN=MN-1:GOSUB *タイトル星
490   IF (PAD(1)=5 OR PAD(2)=5) AND MN<2 THEN MN=MN+1:GOSUB *タイトル星
500 WEND:IF MN=2 THEN END
510 *ゲームスタート:'###################################################
520 CLS:LINE(0,0)-(255,239),PSET,7,BF,[40,40,7]
530 LINE(258,0)-(319,50),PSET,7,B
540 FOR I=1 TO 49:PASTEL I*4:LINE(259,I)-(318,I),PASTEL,5:NEXT
550 SYMBOL(262,10),"Ｂｏｍｂ！",.7!,2,7,0,PSET,9
560 FOR I=0 TO 10:COL=4-(I>4)*2+(I>7)*3+(I=10)
570 LINE(285,I*16+60)-(292,I*16+60),PSET,COL:NEXT
580 GET@A (265,60)-(280,220),PATB%
590 DD=0:MODE=0
600 PX(0)= 80:PY(0)=116:PH(0)=192:PV(0)=10
610 PX(1)=158:PY(1)=116:PH(1)= 64:PV(1)=10
620 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO MSHOT
630   MSI(I,J)=0:MSX(I,J)=0:MSY(I,J)=0:BSI(I,J)=0:BSX(I,J)=0:BSY(I,J)=0
640 NEXT J:NEXT I:FOR L=0 TO 1:GOSUB *インジケータ描画:NEXT L
650 *メインルーチン:'###################################################
660 WHILE DD=0
670   FOR I=0 TO 1
680     OPT(I)=PT(I):PT(I)=PTRIG(I+1):PD(I)=PAD(I+1)
690     IF MN=0 THEN GOSUB *コンピュータ
700     PH(I)=(PH(I)+((PD(I)=7)-(PD(I)=3))*8)AND 255
710     FOR J=0 TO MSHOT
720       NUM=I*100+101+J:BUM=I*400+300+J*24
730       IF MSI(I,J)=0 THEN
740         IF (PT(I)=2 OR PT(I)=3) AND OPT(I)<>PT(I) AND BSI(I,J)=0 THEN
750           MSX(I,J)=PX(I):MSY(I,J)=PY(I)
760           DEF SPRITE 1,NUM,(MSX(I,J),MSY(I,J)),128
770           SPRITE 0,NUM,1:MSI(I,J)=75:J=MSHOT
780         ENDIF
790       ELSE
800         IF MSI(I,J)>0 THEN MSI(I,J)=MSI(I,J)-1
810         IF MSI(I,J)=50 THEN
820           DEF SPRITE 1,NUM,(MSX(I,J),MSY(I,J)),132:SPRITE 0,NUM,1
830         ELSE IF MSI(I,J)=25 THEN
840           DEF SPRITE 1,NUM,(MSX(I,J),MSY(I,J)),136:SPRITE 0,NUM,1
850         ELSE IF MSI(I,J)=1 THEN
860           SPRITE 0,NUM,0:BSI(I,J)=12:MSI(I,J)=0
870           BSX(I,J)=MSX(I,J)-32:BSY(I,J)=MSY(I,J)-32
880           IF BSX(I,J)<0 THEN BSX(I,J)=BSX(I,J)+512
890           IF BSY(I,J)<0 THEN BSY(I,J)=BSY(I,J)+512
900           DEF SPRITE 1,BUM,(0,0),200,5,5
910           SPRITE 6,BUM,BSX(I,J),BSY(I,J):SPRITE 0,BUM,1
920           '# 自機の判定
930           FOR L=0 TO 1
940             DIS=(PX(L)-MSX(I,J))^2+(PY(L)-MSY(I,J))^2
950             IF DIS<1600 THEN
960               IF PV(L)>0 THEN PV(L)=PV(L)-1:GOSUB *インジケータ描画
970               IF PV(L)<=0 THEN DD=1:PV(L)=0
980             ENDIF
990           NEXT L
1000            '# 誘爆処理
1010            IF I=0 THEN NI=1 ELSE NI=0
1020            FOR K=0 TO MSHOT
1030              IF K<>J AND MSI(I,K)<>0 THEN
1040                DIS=(MSX(I,K)-MSX(I,J))^2+(MSY(I,K)-MSY(I,J))^2
1050                IF DIS<1600 THEN MSI(I,K)=2
1060              ENDIF
1070              IF MSI(NI,K)<>0 THEN
1080                DIS=(MSX(NI,K)-MSX(I,J))^2+(MSY(NI,K)-MSY(I,J))^2
1090                IF DIS<1600 THEN MSI(NI,K)=2
1100              ENDIF
1110            NEXT K
1120          ENDIF
1130        ENDIF
1140      NEXT J
1150      FOR J=0 TO MSHOT
1160        BUM=I*400+300+J*24
1170        IF BSI(I,J)>0 THEN
1180          BSI(I,J)=BSI(I,J)-1
1190          IF BSI(I,J)=9 THEN
1200            DEF SPRITE 1,BUM,(BSX(I,J),BSY(I,J)),300,5,5:SPRITE 0,BUM,1
1210          ELSE IF BSI(I,J)=6 THEN
1220            DEF SPRITE 1,BUM,(BSX(I,J),BSY(I,J)),400,5,5:SPRITE 0,BUM,1
1230          ELSE IF BSI(I,J)=3 THEN
1240            DEF SPRITE 1,BUM,(BSX(I,J),BSY(I,J)),500,5,5:SPRITE 0,BUM,1
1250          ELSE IF BSI(I,J)=0 THEN
1260            SPRITE 0,BUM,0
1270          ENDIF
1280        ENDIF
1290      NEXT J
1300      IF PT(I)=1 OR PT(I)=3 THEN
1310        PX(I)=PX(I)+CN(PH(I))*8:PY(I)=PY(I)+SN(PH(I))*8
1320      ENDIF
1330      IF PX(I)<0 THEN PX(I)=0 ELSE IF PX(I)>239 THEN PX(I)=239
1340      IF PY(I)<0 THEN PY(I)=0 ELSE IF PY(I)>223 THEN PY(I)=223
1350      PB(I)=PA(I):PA(I)=PH(I)¥4:SPR=PA(I):NUM=100*I+100
1360      IF PB(I)<>PA(I) THEN GOSUB *回転処理
1370      SPRITE 6,NUM,PX(I)-SPRITE(NUM,6),PY(I)-SPRITE(NUM,7)
1380      SPRITE 0,NUM,1
```


★5月号のディスク・システムについての情報は，ディスク・マニアとしては感涙ものでした。これからも有意義な情報を期待しています。(千葉県佐倉市・OWL 2・24才)……【影：これからも読者のための情報を満載していきます。ご意見ご要望をどしどしお寄せください。】

```
1390    NEXT I
1400    WAIT 2:'これでゲームのスピードを調節してください
1410 WEND
1420 '### ゲームオーバー ##########################################
1430 IF PV(0)=0 AND PV(1)=0 THEN
1440    SYMBOL(50,100),"D r a w   G a m e",1,2,6,0,PSET,1
1450    WAIT 200:GOSUB *スプライト消去
1460 ELSE IF PV(0)=0 THEN
1470    IF MN=0 THEN MES$="C o m p u t e r   W i n !" ELSE MES$="P l a y e r -
2   W i n !"
1480    SYMBOL(22,100),MES$,1,2,3,0,PSET,1
1490    WAIT 200:GOSUB *スプライト消去
1500 ELSE IF PV(1)=0 THEN
1510    SYMBOL(22,100),"P l a y e r - 1   W i n !",1,2,5,0,PSET,1
1520    WAIT 200:GOSUB *スプライト消去
1530 ENDIF
1540 WAIT 200:WHILE (PTRIG(1)+PTRIG(2)=0):WEND:GOTO *タイトル
1550 '###サブルーチン############################################
1560 *スプライト消去:FOR M=0 TO 1:SPRITE 0,M*100+100,0
1570 FOR J=0 TO MSHOT:SPRITE 0,M*100+101+J,0:NEXT J
1580 FOR J=0 TO MSHOT:SPRITE 0,M*400+300+J*24,0:NEXT J:NEXT M:RETURN
1590 *回転処理
1600    IF SPR>=0 AND SPR<=15 THEN
1610       DEF SPRITE 1,NUM,(0,0),SPR*4-(NUM=200)*64
1620    ELSE IF SPR>=16 AND SPR<=31 THEN
1630       DEF SPRITE 1,NUM,(0,0),SPR*4-64-(NUM=200)*64:SPRITE 3,NUM,6
1640    ELSE IF SPR>=32 AND SPR<=47 THEN
1650       DEF SPRITE 1,NUM,(0,0),SPR*4-128-(NUM=200)*64:SPRITE 3,NUM,3
1660    ELSE
1670       DEF SPRITE 1,NUM,(0,0),SPR*4-192-(NUM=200)*64:SPRITE 3,NUM,5
1680    ENDIF
1690 RETURN
1700 *透明化:FOR Q=0 TO 255:PAT%(Q)=PAT%(Q)+(PAT%(Q)=0)*32768:NEXT:RETURN
1710 *タイトル星:LINE(100,150)-(115,220),PSET,[40,40,7],BF,[40,40,7]
1720 SYMBOL (100,150+MN*20),"★",1,1,6,,PSET:WAIT 12:RETURN
1730 *インジケータ描画:PUT@A (265+L*32,60)-(280+L*32,220),PATB%
1740 LINE(265+L*32,220-PV(L)*16)-(280+L*32,220-PV(L)*16),PSET,5-L*2:RETURN
1750 *コンピュータ
1760 IF INT(RND*10)<1 THEN PT(1)=3 ELSE PT(1)=1
1770 IF MODE=0 THEN
1780    X1=PX(1):Y1=PY(1):X2=PX(0):Y2=PY(0):GOSUB *方向チェック
1790    HH=PH(1):HH=HH-HK:IF HH<0 THEN HH=HH+255
1800    IF HH<128 THEN PD(1)=7 ELSE PD(1)=3
1810    Z=0:GOSUB *モードチェック:Z=1:GOSUB *モードチェック
1820 ELSE IF MODE>0 THEN
1830    X1=CSX:Y1=CSY:X2=PX(1):Y2=PY(1):GOSUB *方向チェック
1840    HH=PH(1):HH=HH-HK:IF HH<0 THEN HH=HH+255
1850    IF HH<128 THEN PD(1)=7 ELSE PD(1)=3
1860    IF MODE>0 THEN MODE=MODE-1
1870 ENDIF
1880 RETURN
1890 *方向チェック:XA=INT(X2-X1):YA=INT(Y2-Y1)
1900    IF XA<>0 THEN
1910       YX=YA/XA:AT=ATN(YX):HK=((AT*256)/(6.28318!))+64 AND &HFE
1920       IF X1>X2 THEN HK=HK+128 AND &HFE
1930    ELSE
1940       HK=0:IF Y1<Y2 THEN HK=128
1950    ENDIF
1960 RETURN
1970 *モードチェック
1980 FOR J=0 TO MSHOT
1990    IF MSI(Z,J)>0 AND MSI(Z,J)<5 THEN
2000       IF (PX(1)-MSX(Z,J))^2+(PY(1)-MSY(Z,J))^2 < 1600 THEN
2010          CSX=MSX(Z,J):CSY=MSY(Z,J):MODE=50:J=MSHOT
2020       ENDIF
2030    ENDIF
2040 NEXT J:RETURN
2050 *SCRN_DATA:'################################
2060 DATA 00,0060,01,02C0,04,031F,05,0000,06,0004,07,0000,08,0419
2070 DATA 09,008A,10,030A,13,0046,14,0406,15,0046,16,0406,18,008A
2080 DATA 25,0058,26,0000,27,1111,29,0002,30,0000,31,0192,99,FFFF
```



評…バッチグー(死語?)!(影)

by 雷光戦士



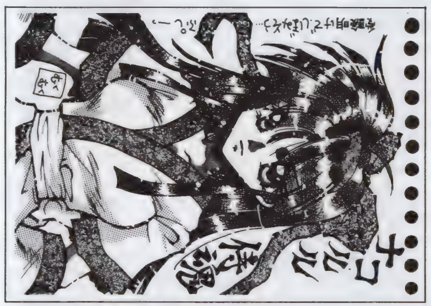
評…私がいない!!(編集長)

by Ichiro



評…これ、かしわもち?(影)

by 工藤 総



評…キリッとした顔がイイ(影)

by むくむく



評…私もファンです(影)

by しげピン



評…オール・アバウトも買ってね(編)

by 恋姫神

★10年ほど前のベーマガが，懐かしいですね。スーパーソフトも別冊付録でしたし，プログラムの数が多かった。(大分県北海部郡・高橋淳25才)……【編：ホント。コンピュータの世界は大きく変わりました。毎日のように変化しているのですから，おどろきです。】



決戦兵器を回収せよ！パズルゲーム

葦の海作戦

（あし うみ さくせん）

猿谷　和久

作戦概要

作戦不能となった決戦兵器を敵側兵器との接触を回避しつつ回収する。

作戦開始

カーソル・キーにより，画面上側および左側人工衛星をそれぞれ左右，上下に移動。

スペース・キーを押すことにより，上側衛星のX軸，左側衛星のY軸の交点にレーザーを撃つ。

それにより生じた爆風で決戦兵器（青）を移動させ（最大3歩），敵（黒）を回避し穴まで運び回収する。

敵はレーザーを撃つたびに1歩移動し，さらに決戦兵器の移動量分移動する。

作戦文書

プログラムはたいしたことはやっていませんが，敵の移動部分が少し汚くなってしまいました。

420行のREM文を取ると，壁が完全なランダムとなります。

壁を増減させる場合は，450行にあるFOR文の95という数字を変更してください。

作戦終了

ストーリーのもとは例のあれです。

あれは，今までにない衝撃と感動を与えてくれました。

タイトルは，追手（おって）から無事に逃れるという意味を持たせたかったため，とある故事からつけました。

●参考にしたもの

・過去のベーマガ
・SONY MSX-BASIC Ver2.0解説書
・新世紀エヴァンゲリオン

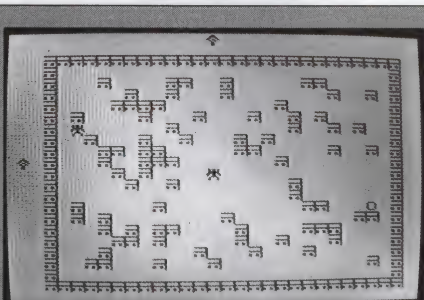
《第1表》変数表

SX,SY	人工衛星座標
EX,EY	決戦兵器座標
TX,TY	敵座標
WX( ),WY( )	爆風座標
GX,GY	ゴール座標
XM( ),YM( )	移動量
TT	敵移動回数
その他	雑用

CHECKER FLAG

Dr.D：ふむ。少々シンプルになりすぎてしまったところもあるが，手軽に打ち込めるリストの長さになったな。もう少し工夫がほしいのう。

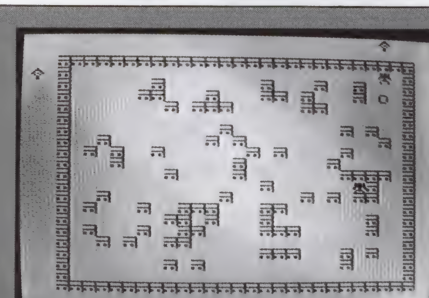
編：リストの長さとゲームの楽しさのかね合いは難しいけど，次回はそのへんのところを考えて作ってみてね。



▲《写真1》右の○のところまで誘導しなければなりません

▼《写真2》爆風により，一度に3歩まで進めます





▲《写真3》右下のように，敵をブロックの囲まれている所にもっていくと，クリアが楽です

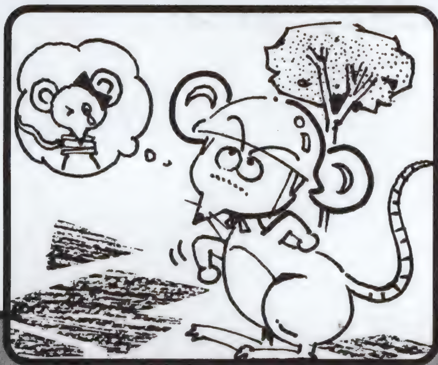
★はがき部分の紙を横にあと2～3センチ長くしてほしい。カッターを使うと，どうしても下のページを切ってしまう。ハサミで切りたいのだ!!（新潟県西蒲原郡・**藤井健介18才**）……**【影：ハガキの下に，厚紙か何かを置けば下のページは切れないよ。やってみよう。】**

```
10 '●●●●●●● ｼｮｷｾｯﾃｲ ●●●●●●●
20 SCREEN 1,0:COLOR 6,15,1:WIDTH 32:KEYOFF:DEFINT A-Z:CLS
30 XM(0)=0:XM(1)=1:XM(2)=0:XM(3)=-1:YM(0)=-1:YM(1)=0:YM(2)=1:YM(3)=0
40 SE$(1)="  CLEAR  ":SE$(2)="GAME OVER"
50 GOSUB 570
60 GOSUB 410
70 '●●●●●●● ﾒｲﾝ ●●●●●●●
80 GOSUB 120
90 IF STRIG(0) THEN GOSUB 170
100 IF TT THEN GOSUB 290
110 GOTO 80
120 '●●●●●●● ｲﾄﾞｳ ●●●●●●●
130 ST=STICK(0):VX=(ST=7 AND SX>3)-(ST=3 AND SX<29)
140 VY=(ST=1 AND SY>2)-(ST=5 AND SY<22)
150 IF VX=0 AND VY=0 THEN RETURN
160 SX=SX+VX:SY=SY+VY:GOSUB 520:RETURN
170 '●●●●●●● ﾊﾞｸﾊ ●●●●●●●
180 FOR I= 0 TO 3:WX(I)=SX:WY(I)=SY:NEXT:TT=1
190 FOR H=0 TO 2:FOR I=0 TO 3
200 WX(I)=WX(I)+XM(I):WY(I)=WY(I)+YM(I)
210 IF WX(I)=EX AND WY(I)=EY THEN GOSUB 250
220 NEXT I:GOSUB 560:NEXT H
230 FOR I= 0 TO 3:WX(I)=-1:WY(I)=-1:NEXT:GOSUB 560
240 IF EX=GX AND EY=GY THEN SS=1:GOSUB 380:RETURN 60 ELSE RETURN
250 '●●●●●●● ﾋﾄ ●●●●●●●
260 A=VPEEK(6144+(EX+XM(I))+(EY+YM(I))*32)
270 IF A=133 THEN RETURN ELSE EX=EX+XM(I):EY=EY+YM(I):TT=TT+1
280 GOSUB 540:RETURN
290 '●●●●●●● ﾃｷ ●●●●●●●
300 FOR I=1 TO TT
310 VX=SGN(EX-TX):VY=0:GOSUB 360
320 IF A<>133 AND VX THEN TX=TX+VX:GOTO 350
330 VY=SGN(EY-TY):VX=0:GOSUB 360
340 IF A<>133 THEN TY=TY+VY
350 GOSUB 550:NEXT I:TT=0:GOTO 370
360 A=VPEEK(6144+(TX+VX)+(TY+VY)*32):RETURN
370 IF TX=EX AND TY=EY THEN SS=2:GOSUB 380:RETURN 60 ELSE RETURN
380 '●●●●●●● ｼｭｳﾘｮｳ ●●●●●●●
390 CLS:TT=0:LOCATE 11,12:PRINTSE$(SS):LOCATE 8,14:PRINT"Hit RETURN Key"
400 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 400 ELSE RETURN
410 '●●●●●●● ｶﾞﾒﾝｻｸｾｲ ●●●●●●●
420 REM FOR I=0 TO TIME-INT(TIME/100)*100:A=RND(1):NEXT
430 CLS:A$="●":LOCATE 3,2:PRINT STRING$(27,A$):LOCATE 3,22:PRINT STRING$(27,A$)
440 FOR I=3 TO 21:LOCATE 3,I:PRINT A$;SPC(25);A$:NEXT
450 FOR I=1 TO 95:LOCATE INT(RND(1)*23)+5,INT(RND(1)*17)+4:PRINT A$:NEXT
460 SX=15:SY=11:EX=5:TX=15:GX=27
470 GOSUB 500:EY=A:GOSUB 500:TY=A:GOSUB 500:GY=A
480 LOCATE GX,GY:PRINT "o":GOSUB 520:GOSUB 540:GOSUB 550
490 LOCATE EX,EY:PRINT " ":LOCATE TX,TY:PRINT " ":RETURN
500 A=INT(RND(1)*15)+4:RETURN
510 '●●●●●●● ｽﾌﾟﾗｲﾄ PUT ●●●●●●●
520 PUTSPRITE 0,(SX*8,0),4,0
530 PUTSPRITE 1,(8,SY*8),4,0:RETURN
540 PUTSPRITE 2,(EX*8,EY*8),4,2:RETURN
550 PUTSPRITE 3,(TX*8,TY*8),1,2:RETURN
560 FOR K=4 TO 7:PUTSPRITE K,(WX(K-4)*8,WY(K-4)*8),8,1:NEXT:RETURN
570 '●●●●●●● ｷｬﾗｸﾀｰ ●●●●●●●
580 FOR I=0 TO 2:READ A$
590 FOR J=0 TO 7:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))):NEXT
600 SPRITE$(I)=B$:B$="":NEXT
610 READ B$:FOR I=0 TO 7
620 VPOKE I+1064,VAL("&H"+MID$(B$,I*2+1,2)):NEXT:RETURN
630 DATA 183C66DB24181818
640 DATA F10925599AA4908F
650 DATA 5A5A7EDB993C4242
660 DATA FF0101FF01CDCD01
```

MSX

★最近PCエンジンが元気なくて，さみしい，ああ，昔の栄光いまいずこ!!（千葉県市原市・山本秀和23才）……【影：咲きほこる桜は散るからこそ美しいように，形あるものは，いつかはなくなるのだよ。そうして新しいものが出てくるということだね。】

MSX2/2+/turboR用



ねずみの大冒険アクション・ゲーム？

ちゅう♥～with You～

Keisuke. S

GUTEN TAG!

こんにちは！最近プログラミングをさぼっていた清水です。この度，静岡大学に「MSX友の会」なるものが発足しました。興味ある方は大学祭のとき（11月中旬）に静岡大学まで足を運んでください。

GESCHICHTE

牛を出し抜いてまんまとトップに躍り出たねずみの「ちゅう吉」は，フィアンセである彼女の「ねず美」のもとへ報告に向かった。しかし彼女のマンションはなんかヤバイ魔物にぐちゃぐちゃにされ，彼女の姿はなくそこにはただ1枚の置き手紙があるだけだった。その手紙にはこう書いてあった。

『ちゅう吉さん，なんかヤバイ魔物に捕まってしまったわ。なんかヤバイ魔物の棲むダンジョンまで助けに来て。By The Way ダンジョンの中に散らばっている宝石を持ってきてくれるとうれしいなーなんて思ったりなんかしちゃって。あなたの心の恋人ねず美』

ちゅう吉は理不尽に思いながらも振られるのが恐いので手紙はいつ書いたんだろうなんて疑問にもせず宝石を取りつつ救出に向かうことを決意した，という気の弱い現代男性を描いた物語である。

INHALT

まずRUNすると，少ししたらオープニング画面が現れます。そこでスペース・キーかトリガー1を押すとゲームが始まります。しかし初期設定などの関係で1，2分待ってください。

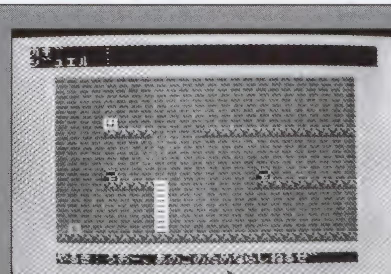
ルールは，ダンジョン内に散らばって

《第1表》プログラムの流れ

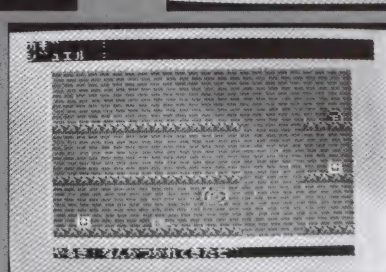
10～50	REM文
60～160	オープニング
170～400	初期設定（スプライト・パレット・キャラクターマシン語・マップ）
410～470	画面を表示する
480～720	メイン・ルーチン（主にちゅう吉の移動）
730～1010	サブ・ルーチン（主に敵の移動）
730～780	ひとりの移動
790～850	かとり先公の移動
860～910	大ボス登場
920～1010	大ボスの移動・攻撃
1020～1060	ダメージを受けたときの処理
1070～1170	ねず美およびエンディング
1180～1250	スプライト・データ
1260～1270	パレット・データ
1280～1390	キャラクタ・データ
1410～1490	マシン語・データ
1500～1780	マップ・データ
1510～1640	鍵・宝箱・はしご・壁のデータ
1650～1780	地面のデータ
1790～1800	やる気パラメータのデータ



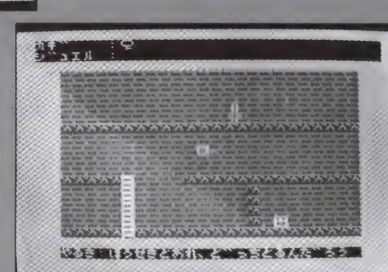
◀《写真1》タイトル画面



◀《写真2》下のやる気パラメータに注目！



◀《写真3》最初はあんなこと言っていたけど…

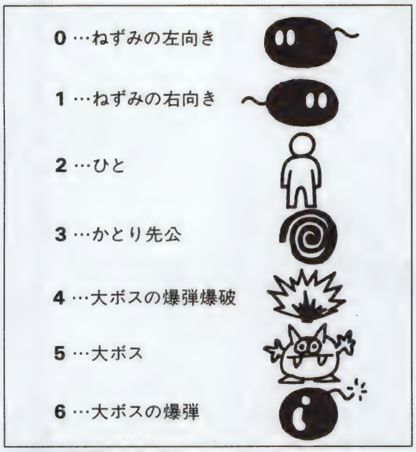


◀《写真4》やる気の変化を見ているだけでもけっこう楽しい

★近い将来インターネットと共に普及していくと言われている『Java』を掘り下げた特集をぜひやって!!お願い。また，Bug太郎さんにもう一度戻ってきて欲しい!!（岐阜県美加茂市・岩田善和23才）……【影：けっこう美味だよね。編：それはジャワカレーのこと！】

《第2表》変数表

YA$(n)	………やる気メッセージ
MX	……………画面の位置
X,Y	……………ちゅう吉の座標
H	……………ちゅう吉の向いている方向
HP	……………やる気
MU	……………ダメージを食らっているかどうか
CL	……………大ボスとの闘いが終わったかどうか
YY	……………ジャンプ用
S	……………カーソル・キー
L	……………はしごの上かどうか
KE	……………持っている鍵の数
TA	……………持っているジュエルの数
TX,TY	……………敵の座標
T1,T2	……………敵の移動用
FNA(n)	………ちゅう吉の座標に関するキャラクター・コード



《第1図》スプライト・パターン

CHECKER FLAG

Dr.D：アセンブラのおかげで高速化されておる。ターボRユーザーは，低速モードでゲームをやっておくれ。
編：やる気パラメータがいいですねえ。
Dr.D：ふむ。しかしリストは長いので，リストの打ち込みにはかなりやる気が必要じゃ。きみのやる気パラメータが良いときにがんばって打ち込んでくれたまえ。

いる21個の宝箱を集め，ダンジョンのどこかにいる大ボスの所へ行き，彼女を助けるというものです。しかし彼には武器がないので敵と遭遇したら隠れたりジャンプしたりしてしのいでください。またこのゲームはダメージはやる気として表れます。画面の下にやる気パラメータ(通称：やるパラ）が表示されていてダメージを食らうごとにやる気がなくなってきます。やる気が完全になくなるとゲーム・オーバーです。また宝箱はダンジョン内にある鍵を使わないと開かないので注意してください。

このゲームはキー ボード でもジョイパッド（ポート1）でもできます。スペース・キーまたはトリガー1でジャンプ，カーソル・キーまたは十字キーで上下左右へ移動できます。ただし，はしごと重なっているときはジャンプできません。

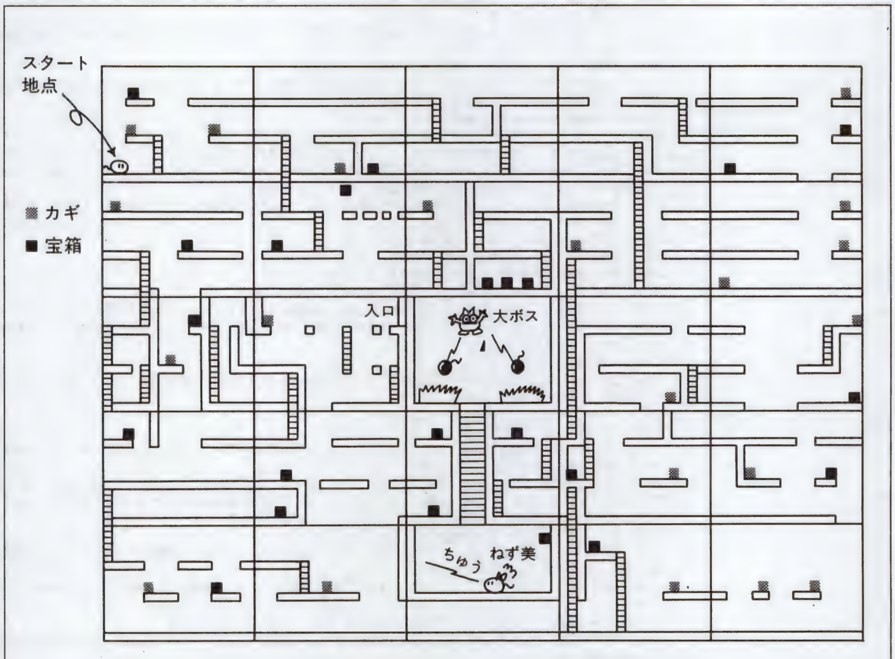
《第3表》マシン語

1)スクロール時の画面表示（USR0）

```
番地   マシン語   アセンブラ
D400H 21 00 40   LD HL, 04000H
      11 00 D5   LD DE, 0D500H
      06 18      LD B, 18H
      C5         PUSH BC
      06 10      LD B, 10H
      CD 74 01   CALL NRDVRM
      12         LD (DE), A
      23         INC HL
      13         INC DE
      10 F8      DJNZ 0D40BH
      C1         POP BC
      10 F2      DJNZ 0D408H
      3E 10      LD A, 10H
      F5         PUSH AF
      21 00 D5   LD HL, 0D500H
      11 84 18   LD DE, 01884H
      01 18 00   LD BC, 00018H
      CD 5C 00   CALL LDIRVM
      F1         POP AF
      3D         DEC A
      20 0D      JR NZ, 0D436H
      21 00 D5   LD HL, 0D500H
      22 1A D4   LD (0D41AH), HL
      21 84 18   LD HL, 1884H
      22 1D D4   LD (0D41DH, HL
      C9         RET
      F5         PUSH AF
      2A 1A D4   LD HL, (0D41AH)
      01 18 00   LD BC, 00018H
      09         ADD HL, BC
      22 1A D4   LD (0D41AH), HL
      2A 1D D4   LD HL, (0D41DH)
      01 20 00   LD BC, 00020H
      09         ADD HL, BC
      22 1D D4   LD (0D41DH), HL
      18 CC      JR 0D419H
```

2)MAP用VRAMをれんがで埋める(USR1)

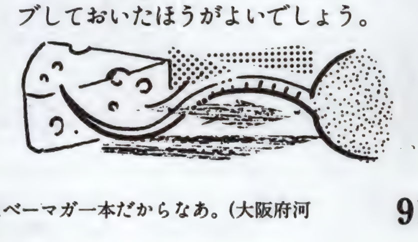
```
番地   マシン語   アセンブラ
D44DH 21 00 40   LD HL, 04000H
      01 80 25   LD BC, 02580H
      3E 69      LD A, 69H
      CD 6B 01   CALL BIGFIL
      C9         RET
```



《第2図》ちゅう♥〜with You〜攻略マップ

WARNUNG

このプログラムは，マシン語を使用しています。1410行から1490行までがそうなのでくれぐれも打ち間違いのないようにしてください。実行する前に一応セーブしておいたほうがよいでしょう。



★久しぶりに本屋さんのパソコン誌コーナーに行ったら，種類の多さにオドロかされました。私はベーマガ一本だからなあ。(大阪府河内長野市・ADAMとEVA？才)……【影：「ベーマガ命」でこれからも愛読してください。】

ちゅう♥〜with You〜のプログラム・リスト

```
10 '*** ちゅう♥  with You ***
20 '*    BY KEISUKE.S     *
30 '*   1996年  2月  27日   *
40 '* FOR MSX2/2+/turbo R*
50 '**********************
60 '==========おーぷ"にんぐ"
70 COLOR 1,0,0:SCREEN 5,2,0:CLEAR 500,&HD400:Z=RND(-TIME):DEFINT A-Y:DIM YA$(11)
:ON SPRITE GOSUB 1030
80 DEFFNA(A)=VPEEK(6000+A+X+H+Y*32):FOR I=2 TO 14:COLOR=(I,0,0,0):NEXT:OPEN"GRP:
" AS #1:PRESET(0,0):PRINT #1,"ちゅう♥"
90 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 31:IF POINT(J,I)=1 THEN LINE(J*8+RND(1)*4-2,I*8+24+RN
D(1)*4-2)-STEP(6,6),RND(1)*12+2,BF
100 NEXT J,I
110 FOR J=1 TO 7:FOR I=2 TO 13:COLOR=(I,I*J/21,J,I*J/14):NEXT I,J
120 COLOR 15:FOR I=0 TO 150 STEP 4:PRESET(I,96):PRINT#1," with You...":NEXT
130 COLOR 14:PRESET(36,136):PRINT#1,"すへ"-すきー おすと すたーとた" よーん!"
140 PRESET(24,160):PRINT#1,"1996年 2月 27日 By Keisuke.S"
150 FOR I=0 TO 7:COLOR=(14,I,I,I):FOR J=0 TO 100:NEXT J,I
160 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 160
170 '==========しょきせってい
180 SCREEN 1:COLOR 15:WIDTH 32:KEY OFF:PLAY"S1M6000L32"
190 FOR I=0 TO 6:B$="":READ A$:FOR J=0 TO 31:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2
))):NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT
200 FOR I=1 TO 14:READ R,G,B:COLOR=(I,R,G,B):NEXT
210 FOR I=1 TO 11:READ A$,B$,C$:VPOKE 8192+(VAL("&H"+A$)-1)/8,VAL("&H"+C$):FOR J
=0 TO 7:VPOKE VAL("&H"+A$)*8+J,VAL("&H"+MID$(B$,J*2+1,2)):NEXT J,I
220 LOCATE 4,5:PRINT"この ほ"うし と"いつんた"?"
230 FOR I=0 TO 8:READ A$:FOR J=0 TO 9:POKE &HD400+J+I*10,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,
2)):NEXT J,I
240 DEFUSR=&HD400:DEFUSR1=&HD44D
250 A=USR1(0):FOR I=1 TO 25:READ P$
260 MP=LEN(P$)¥4:J=MP
270 A$=MID$(P$,1-4*(J-MP),4):AD=16408+384*(I-1)+VAL(MID$(A$,2,3)):B=ASC(MID$(A$,
1,1))
280 IF B<67 THEN VPOKE AD,8*B-407:GOTO 300
290 FOR K=1 TO 6:VPOKE AD+24*K-120,8*B-503:NEXT
300 J=J-1:IF J>0 THEN 270 ELSE NEXT
310 LOCATE 4,14:PRINT"おらんた"。"
320 P=0:FOR L=1 TO 25:READ M$:LOCATE 9,16:PRINT"け"んさ"い"P¥18"%しゅうりょう":P=P+72
330 FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 3
340 A$=RIGHT$("00000000"+BIN$(VAL("&H"+MID$(M$,I*6+J*2-7,2))),8)
350 FOR K=1 TO 8
360 IF MID$(A$,K,1)="1" THEN VPOKE 15991+L*384+I*120+J*8+K+24,41
370 NEXT K,J,I,L
380 FOR I=1 TO 11:READ YA$(I):NEXT
390 A$="ZXYZ":FOR I=1 TO 4:VPOKE 20655+I*24,ASC(MID$(A$,I,1)):NEXT
400 MX=1:X=4:Y=17:H=1:HP=0
410 '==========か"めん を かく
420 TA=0:FOR I=6144 TO 6911:VPOKE I,97:NEXT:GOSUB 1030
430 LOCATE 2,1:PRINT"カギ"    :"+SPACE$(21):LOCATE 2,2:PRINT"ジ"ュエル :"+SPACE$(21)
440 SPRITE OFF:TX=0:Z$=HEX$(16024+MX*384):POKE &HD401,VAL("&H"+MID$(Z$,3,2)):POK
E &HD402,VAL("&H"+MID$(Z$,1,2)):A=USR(0)
450 PUTSPRITE 0,(0,209):PUTSPRITE 1,(0,209):IF CL=0 THEN SPRITE ON
460 IF MX=13 THEN 870
470 IF MX=23 THEN 1080
480 '==========めいん るーちん
490 PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8),14,H
500 IF MU THEN MU=MU-1:IF MU=0 THEN SPRITE ON
510 IF CL=0 AND MX<>23 THEN IF MXMOD2 THEN 790 ELSE 730
520 IF YY=0 AND FNA(208)=105 THEN Y=Y+1:L=1:IF Y=18 THEN MX=MX+5:Y=4:GOTO 440
530 S=STICK(0)+STICK(1)
540 IF S<>3 THEN 570
550 IF H=1 THEN VP=FNA(177):IF VP<>41 AND VP<>88 AND VP<>89 AND VP<>90 THEN X=X+
1:GOTO 600 ELSE 600
560 H=1:X=X-1:GOTO 600
570 IF S<>7 THEN 600
580 IF H=0 THEN IF FNA(175)<>41 THEN X=X-1:GOTO 600 ELSE 600
590 H=0:X=X+1:GOTO 600
600 IF X=27 THEN IF MX MOD 5>0 THEN MX=MX+1:X=4:GOTO 440 ELSE X=26
610 IF X=3 THEN IF (MX-1) MOD 5>0 THEN MX=MX-1:X=26:GOTO 440 ELSE X=4
620 IF STRIG(0)+STRIG(1) AND YY+L=0 THEN YY=6:Z=3.5
630 IF YY THEN Y=Y-SGN(YY-Z):YY=YY-1
640 IF S=1 THEN IF YY=0 AND FNA(176)=33 AND FNA(144)<>41 THEN Y=Y-1:IF Y=3 THEN
MX=MX-5:Y=17:GOTO 440
650 IF S=5 THEN IF YY=0 AND FNA(208)=33 THEN Y=Y+1:IF Y=18 THEN MX=MX+5:Y=4:GOTO
 440
660 VP=FNA(176):IF VP=33 THEN L=1 ELSE L=0
670 IF (VP<>113 OR KE=0) AND VP<>121 THEN 490 ELSE VPOKE 15948+X+Y*24+H+MX*384,1
05:A=USR(0)
680 IF VP=121 THEN PLAY"DE.":KE=KE+1:LOCATE 8+KE,1:PRINT"y":GOTO 490
690 PLAY"F.B":TA=TA+1:KE=KE-1:LOCATE 9+KE,1:PRINT" ":LOCATE 8+TA,2:PRINT"♦" ELSE
 490
700 IF TA=21 THEN TA=0:PUTSPRITE0,(0,208):POKE &HD401,152:POKE &HD402,80:A=USR(0
) ELSE 490
710 FOR I=1 TO 4:VPOKE 20655+I*24,105:A=USR(0):PLAY"O3G4C2.":FOR J=1 TO 40:VDP(2
4)=5:VDP(24)=0:NEXT
720 IF PLAY(0) THEN 720 ELSE NEXT:GOTO 440
730 '==========さぶ" るーちん
740 '---ひと か" ゆく
750 IF TX=0 THEN TX=120:TY=56:T1=8
760 PUTSPRITE 1,(TX,TY),13,2
770 TX=TX+T1:IF TX=208 OR TX=32 THEN TY=TY+40:T1=-T1:IF TY=176 THEN TY=56
780 GOTO 520
790 '---カトリセンコウ か" ゆく
800 IF MX=13 THEN 930
810 IF TX=0 THEN TX=120:TY=96:T1=4:T2=4
820 PUTSPRITE 1,(TX,TY),12,3
830 TX=TX+T1:IF TX=208 OR TX=32 THEN T1=-T1
840 TY=TY+T2:IF TY=32 OR TY=144 THEN T2=-T2
850 GOTO 520
860 '---大ホ"スとうし"ょう
870 IF CL=1 THEN 1010 ELSE LOCATE 5,5:PRINT"これから1分かん 大ホ"スか" あは"れます。"
880 LOCATE 5,8:PRINT"とにかく にけ"まくってくんなまし。":TX=15:TT=1
```


★5月号に私のガンダムイラストが2か所載っているが，両方ともスペルが間違えていました。こりじゃ〜大学落っこちても無理ないか……。(埼玉県所沢市・トッリメ野沢19才)……【影：自覚と反省。そこから進歩するんだ。編：影さんもネ。】

```
890 FOR I=9 TO 1 STEP -1:LOCATE 7,10:PRINTI;"#まえ":PLAY"A":TIME=0:T=TIME
900 IF TIME-T=60 THEN NEXT ELSE 900
910 LOCATE 7,10:PRINT"ス タ - ト":PLAY"O4C":FOR I=0 TO 1000:NEXT:A=USR(0):GOTO 490
920 '---大ホ"ス か" ゆく
930 TX=TX+TT:IF TX=4 OR TX=26 THEN TT=-TT
940 IF KO=0 THEN BY=7:BX=TX:KO=1
950 IF KO=1 THEN BY=BY+1:IF BY=17 THEN KO=2
960 IF KO=2 THEN PUTSPRITE 3,(0,209):PLAY"O2E8C4":FOR I=-1 TO 1:PUTSPRITE 5+I,((
BX+I*2)*8,144),2,4:NEXT:KO=0
970 IF BY=15 THEN FOR I=0 TO 2:PUTSPRITE 4+I,(0,209):NEXT
980 PUTSPRITE 2,(TX*8,40),1,5:IF KO=1 THEN PUTSPRITE 3,(BX*8,BY*8),6,6
990 IF TIME>3601 THEN SPRITE OFF ELSE 520
1000 FOR I=1 TO 29:PLAY"E":PUTSPRITE I+2,(TX*8+RND(1)*32-16,40+RND(1)*32),2,5:NE
XT:PLAY"C1.":PUTSPRITE 2,(0,208):CL=1
1010 LOCATE 15,19:PRINT"!!":GOTO 520
1020 '==========イテッ、イテーな-
1030 SPRITE OFF
1040 HP=HP+1:COLOR=(14,7,0,0):LOCATE 4,21:PRINT"やるき:"+YA$(HP)+SPACE$(20-LEN(YA$(
HP)))
1050 IF HP=11 THEN LOCATE 5,12:COLOR:PLAY"DFDEDFDEDFDECDE":PRINT"ねず"み「ちくしょー、やってら
んねーぜ"。":END
1060 COLOR=(14,5,5,6):MU=3:RETURN
1070 '==========かのし"ょ あらわる
1080 PUTSPRITE1,(144,96),10,0
1090 IF CL=0 THEN 490
1100 FOR I=5 TO 12:PUTSPRITE 0,(64,I*8),14,1:FOR J=0 TO 500:NEXT J,I
1110 SCREEN 5
1120 CIRCLE(80,130),40,14,,,.75:PAINT(80,130),14:FOR I=0 TO 1:CIRCLE(I*20+90,130
),10,15:PAINTSTEP(0,0),15:LINE(I*20+80,129)-STEP(2,2),1,BF:NEXT
1130 CIRCLE(150,130),40,11,,,.75:PAINT(150,130),11:DRAW"C8BM150,90F20U20G20U20":
FOR I=0 TO 1:CIRCLE(I*20+120,140),20,1,0,3.14,3:PAINT(I*18+151,100),8:NEXT
1140 X=-1:FOR Z=0 TO 6.28 STEP .157:X=X+1:FOR J=0 TO 1:LINE(X+J*190,130+SIN(Z)*1
0)-STEP(2,2),14-3*J,BF:NEXT J,Z:DRAW"C6BM60,147E7BD7E7BR76F7BU7F7"
1150 DRAW"C8BM125,145F5E5":PRESET(20,40):PRINT#1,"めて"たし、めて"たし♥..."SPC(87)"Produc
ed by Keisuke.S"
1160 FOR I=0 TO 3:PLAY"O4L16FCFCFDFDFEFEFAFAFDFDFGFGCGCGCGCG":NEXT:PLAY"GFEDCEF1
"
1170 GOTO 1170
1180 '==========すふ"らいと て"-た
1190 DATA 0000000000000007EFFD7D7D7D7FF7E000000000000000000000000060B00C00
1200 DATA 00000000000000000000000060D3000000000000000000007EFFEBEBEBEBFF7E
1210 DATA 01020202020201020600A0A010202068040404040408040605050508040406O
1220 DATA 08103063C68C999B90989FC0203F00000000F01C0603E1311131E3020CF80000
1230 DATA 000003077C371F1F6C3F1F10181F080010382CDEBECFFED4F4F8EC7C40C0C040
1240 DATA 0202070F8B9C5F39191F3E7E4741E0E04042E2F6D498F8989CFC7C383CE40607
1250 DATA 000000000000001070F0F0F0F0F0E0700003804C0808080E0F0D0D0D0D030E0
1260 '==========は"れっと て"-た
1270 DATA 4,5,7,7,0,0,2,2,7,4,3,7,6,2,5,7,0,4,0,7,7,5,2,1,7,4,3,7,7,4,7,7,0,2,7,
2,7,5,6,5,5,6
1280 '==========きゃらくたー て"-た
1290 DATA 69,FFFF0303FFFFC0C0,43
1300 DATA 29,FFC94C1E12220000,98
1310 DATA 61,1122448811224488,5A
1320 DATA 21,FFFFFF81FFFFFF81,F0
1330 DATA 71,FF8199FF998181FF,F6
1340 DATA 79,7E8181817E101E10,B0
1350 DATA 82,00000000C3FFFFC3,60
1360 DATA 83,183C7EFFF57A3418,60
1370 DATA 58,BF9FCFE7E399BCFF,C0
1380 DATA 59,FF017D7DBDBD81FF,C0
1390 DATA 5A,FFFFFFFFFFFFFFFF,C0
1400 '==========きかいこ" て"-た
1410 DATA 2100401100D50618C506
1420 DATA 10CD740112231310F8C1
1430 DATA 10F23E10F52100D51184
1440 DATA 18011800CD5C00F13D20
1450 DATA 0D2100D5221AD4218418
1460 DATA 221DD4C9F52A1AD40118
1470 DATA 0009221AD42A1DD40120
1480 DATA 0009221DD418CC210040
1490 DATA 0180253E69CD6B01C900
1500 '==========まっふ" て"-た
1510 '---はしこ" とか たから とか の て"-た
1520 DATA A100B220B232C344,A353B349C341D351,C220C349D228
1530 DATA C234C347D348,A238A338B118,A227B097C342,A219C101C225
1540 DATA A350A353A356B099C228C341C358D107D227D239D347D359
1550 DATA B217C107C227C337C347D216D336,B118B238B338
1560 DATA A109B225C102C216C232C336C342C352D103D111D119D223D231D236D343D351
1570 DATA B097C229C341C358D096D119D239D342D359
1580 DATA D096D119D216D239D336D359
1590 DATA B354C097C217C337C357D096D216D218D336D338D356
1600 DATA A359B119C234D235,A099C336D103,A221A340C101D102D342
1610 DATA A103A112A343C107C108C238C227C228C350C347C348D106D109D226D229D239D346D3
49
1620 DATA A217B234C097C219C337D098D113D216D338
1630 DATA A235B219D218,A230B222C096,B227C224D119D239,D096D119D216D239
1640 DATA A100B233C097C217C224C337C344D096D098D216D218,B223B231
1650 '---し"めん の て"-た
1660 DATA 0F0FFF0F00FFFFFFFF,FFFFFFF83FFFFBFFFF
1670 DATA F07FFFF7FBFFFFFFFF,F07FC7FFF83FFFEFFF
1680 DATA FFFE0FFFFE0FFFFE0F,FFFFFCFC3FFCFD01FF
1690 DATA 3F8CCB3FF81FFFFFFF,F017FFFBFFFDFFFFFF
1700 DATA FF83FFFF83FFBFFFFF,FFFE0FFFFE0FFFFFFF
1710 DATA 7F0709FDE10F7F01FF,C10013FE0411FA1FFF
1720 DATA 800001800001FFFFFF,BFFC3FA7FFFBBFF07F
1730 DATA F0001FF01FF0F01FFF,F101FFFFFFFF7FFFFF
1740 DATA FE0FFCFE3F0FFE0001,3FE7FDFC25FFFFE7FF
1750 DATA E07FFFF01FF0BFFFFF,FFF0FF3F80F0FFFFF0
1760 DATA FC3C3F03C3C0FFFFFF,FF00010FFF01FFFFFF
1770 DATA 800001FFFFFFFFFFFF,BF0000A000FFFFFFFF
1780 DATA 000000C30F00FFFFFF
1790 '==========やるき ハ"ラメーター
1800 DATA うおー、あのこのためならしねるぜ",へっ、ぜ"んぜ"んいたくねーなー,こんなのへっちゃらさ,かかってこいハ"カと"も,なんとしてて"もほうせ
きもってくそ",また"また"おれはけんさ"いた"ー,ほうせきってきれいた"ね,なんて"ほうせきなんかほしいのかなー,ほうせきとおれ、と"っちとるんた"ろう,なん
かつかれてきたそ",
```

★就職活動のためにはじめたパソコン通信。しかし，ほとんど別の目的で使っている…っていうか，その…?!（横浜市・K・I 21才）……
【編：パソコン通信のホスト局を作ってみませんか？次号ではパソコン通信のホスト局スターターブックの情報を載せる予定。】

PC-8801mkⅡSR以降(N88-日本語BASIC V2モード)用



火山岩を避けて花を摘むアクション・ゲーム

JACK LEE'S WORK
（ジャック リーズ ワーク）

小川　真大

B.G.S
（バック・グラウンド・ストーリー）

「私はジャック・リー。香港に住み，アクション・スターを目指している。その一方では，持ち前の運動能力を生かして様々な仕事の依頼も引き受けている。ある日,こんな依頼のEメールが私のもとへ届いた。

『ユーラシア大陸中央部に生息する“フェアリーフラワー”の採取にジャック，あなたの手を貸して頂きたい』

世界的に有名な国際機関が差出人だ。何でも，この“フェアリーフラワー”には人類の役に立つ未知の抗生物質が含まれているらしい。しかし，花を摘むことぐらいで，なぜ私に協力を求めるのだろう。」

この疑問は現地へ着き，火山岩の雨を見たとき，初めて解消されることになった。

遊びかた

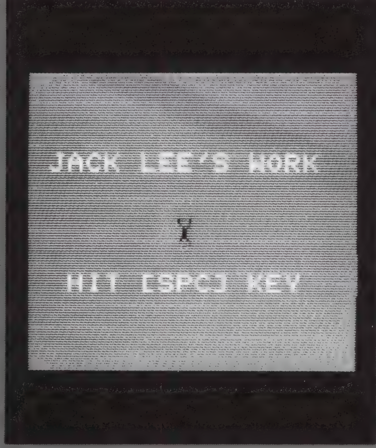
プレイヤーは，テンキーの[4]と[6]を使ってジャック・リーを左右に動かし，“フェアリーフラワー”を集めます。白い‘*’マークが“フェアリーフラワー”で，これを取ると，その花が咲いている木の高さ（10段階ある）に応じて得点が入ります。木が高ければ高いほど得点も高く，最高は10点です。ジャックは，つねに木の項上を渡り歩いて移動します。木は絶えず伸びたり縮んだりしていますが，ジャックのいる木と“フェアリーフラワー”が咲いている木は，長さが変わりません。空から降ってくる火山岩に衝突するとゲーム・オーバーになります。

タイトル画面が出ているときにスペース・キーを押すとゲームを始めることができます。

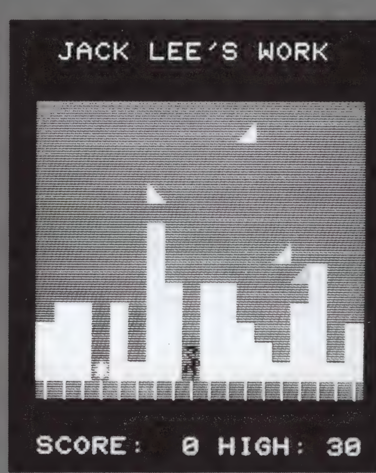
ゲーム・オーバーになったらスペース・キーを押してください。タイトル画面に戻ります。

《第1表》変数表

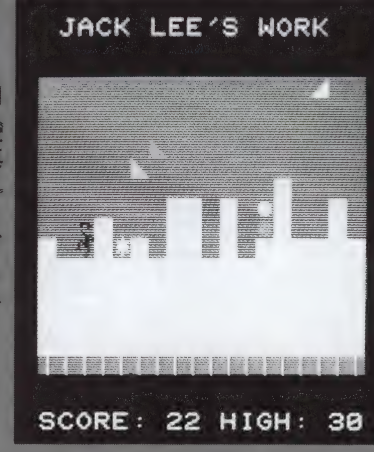
CH( )	キャラクター・データ（グラフィック）
CH$( )	キャラクター・データ（テキスト）
XX( )	ジャックの移動方向を読み取る
SCORE	得点
HIGH	ハイ・スコア
OX1,2,3	火山岩のX座標
OY1,2,3	火山岩のY座標
OXX1,2,3	火山岩のX方向への移動量
TH( )	木の長さ
TYY( )	木が伸びているか縮んでいるか
TB	木の長さがどこまで縮むか
CX	ジャックのX座標
CY	ジャックのY座標
CP	ジャックのキャラクター・パターン
その他	作業用変数



◀《写真1》タイトル。主人公の動きが楽しいよ



◀《写真2》＊マークを取っていくわけです



◀《写真3》かなり高いところまで登ったぞ！

★なにか人を啓豪するものをコンピュータでつくれないかと思う……のである。新しく華やかな時代を作り上げる元祖になる文化を…？
（埼玉県大里郡・**大宇宙の時計台17才**）……【**影**：啓豪するのはムリでも啓蒙するものはできるぞ。】

```
T:WEND:WHILE INP(9)=191:WEND
220 'READY:'───────────────
230 CLS 1:LINE(11*16,5*8)-STEP(18*16-1,15*8-1),1,BF
240 COLOR 7:LOCATE 12,2:PRINT "JACK LEE'S WORK"
250 SCORE=0:LOCATE 11,22:PRINT USING "SCORE:### HIGH:###";SCORE;HIGH;
260 FOR I=0 TO 14:LOCATE 10,5+I:PRINT CHR$(&H60);SPACE$(18);CHR$(&H60);:NEXT
270 TB=0:COLOR 6:LOCATE 11,19:PRINT STRING$(18,"|");
280 CX=19:CY=17:CP=0:PUT@(CX*16,CY*8),CH(CP*50),PSET
290 OX1=CX:OY1=18:OXX1=0
300 OX2=CX:OY2=18:OXX2=0
310 OX3=CX:OY3=18:OXX3=0
320 FOR I=0 TO 17:TH(11+I)=0:TYY(11+I)=1:NEXT
330 COLOR 7:LOCATE 11+(CX-11+INT(RND(1)*17)+1) MOD 18,18:PRINT "*";
340 '════════ PLAY LOOP ════════
350 *OBJECT:'───────────────
360 COLOR 3
370 'OBJECT 1:'──────────────
380 LOCATE OX1,OY1:PRINT " ";
390 OX1=OX1+OXX1:OY1=OY1+1
400 A=PEEK(&HF3C8+OX1*2+OY1*120)
410 IF A<>&H20 THEN OX1=11+INT(RND(1)*18):OY1=4:OXX1=INT(RND(1)*3)-1:GOTO 430
420 LOCATE OX1,OY1:PRINT CH$(OXX1+1);
430 'OBJECT 2:'──────────────
440 LOCATE OX2,OY2:PRINT " ";
450 OX2=OX2+OXX2:OY2=OY2+1
460 A=PEEK(&HF3C8+OX2*2+OY2*120)
470 IF A<>&H20 THEN OX2=11+INT(RND(1)*18):OY2=4:OXX2=INT(RND(1)*3)-1:GOTO 490
480 LOCATE OX2,OY2:PRINT CH$(OXX2+1);
490 'OBJECT 3:'──────────────
500 LOCATE OX3,OY3:PRINT " ";
510 OX3=OX3+OXX3:OY3=OY3+1
520 A=PEEK(&HF3C8+OX3*2+OY3*120)
530 IF A<>&H20 THEN OX3=11+INT(RND(1)*18):OY3=4:OXX3=INT(RND(1)*3)-1:GOTO *TREE
540 LOCATE OX3,OY3:PRINT CH$(OXX3+1);
550 *TREE:'────────────────
560 A=11+(CX-11+INT(RND(1)*17)+1) MOD 18
570 IF PEEK(&HF3C8+A*2+(18-TH(A))*120)<>&H20 THEN 560
580 COLOR 4:LOCATE A,19-TH(A)+(TYY(A)=1):PRINT CH$(4+TYY(A));
590 TH(A)=TH(A)+TYY(A)
600 IF TH(A)<=TB OR TH(A)=9 THEN TYY(A)=1+(TH(A)=9)*2
610 *MOVE:'────────────────
620 A=CXX(INP(0))
630 IF A=0 THEN *CHECK
640 LINE(CX*16,CY*8)-STEP(16,16),1,BF
650 CX=CX+A:CX=CX-(CX<11)+(CX>28)
660 CY=17-TH(CX)
670 CP=(CP+1) AND 3
680 PUT@(CX*16,CY*8),CH(CP*50),PSET
690 *CHECK:'───────────────
700 A=PEEK(&HF3C8+CX*2+CY*120)
710 B=PEEK(&HF3C8+CX*2+(CY+1)*120)
720 IF A=&H20 AND B=&H20 THEN *OBJECT
730 IF B<>&H2A THEN *GAMEOVER
740 CMD PLAY "DB"
750 LOCATE CX,CY+1:PRINT " ";
760 C=11+(CX-11+INT(RND(1)*17)+1) MOD 18
770 IF PEEK(&HF3C8+C*2+(18-TH(C))*120)<>&H20 THEN 760
780 COLOR 7:LOCATE C,18-TH(C):PRINT "*";
790 SCORE=SCORE+TH(CX)+1
800 IF SCORE>HIGH THEN HIGH=SCORE
810 SCORE=SCORE MOD 1000:HIGH=HIGH MOD 1000
820 TB=SCORE ¥ 100:IF (INP(8) OR 223)=223 THEN TB=9
830 COLOR 7:LOCATE 11,22:PRINT USING "SCORE:### HIGH:###";SCORE;HIGH;
840 IF A<>&H20 THEN *GAMEOVER
850 GOTO *OBJECT
860 '════════ AFTER CARE ════════
870 *GAMEOVER:'────────────
880 COLOR 7:LOCATE 12,12:PRINT "G A M E  O V E R";
890 WHILE INP(9)<>191:WEND:WHILE INP(9)=191:WEND
900 GOTO *TITLE
910 '═════════ DATA ═════════
920 '─────── CHARACTER DATA ───────
930 DATA 0,199,56,63,448,379,504,511
940 DATA 10,10,FBFF,400,0,FDFF,200,0,8DC3,3000,0,BDD9,0,18,DDFB,0,1A,E9DF,40,5C,
E7EF,0,84,E7F1,0,0,E7F2,0,0,C7D2,0,0,DBA3,1,1803,FDB3,0,1C00,FD3B,C0,1800,EFFB,4
00,C00,FFF7,1008,1000,FFF7,8,3000
950 DATA ◣,●,◢," ",,■
960 '════════ COMMENT ════════
970 ' SHINDAI-SOFT 1996
```

《第2表》フローチャート

10	'[JACK LEE'S WORK]：タイトル
20	=INITIALIZE=：初期設定
160	'=MAIN LOOP=：ここからメインループ
170	＊TITLE：タイトル画面
220	'READY：ゲームを始めるための準備
340	'=PLAY LOOP=：ここからプレイ中のループ
350	＊OBJECT：火山岩の処理
370	'OBJECT 1：火山岩1の処理
430	'OBJECT 2：火山岩2の処理
490	'OBJECT 3：火山岩3の処理
550	＊TREE：木の伸縮の処理
610	＊MOVE：ジャックの移動の処理
690	＊CHECK：衝突，得点の処理
860	'=AFTER CARE=：アフター・ケア
870	＊GAME OVER：ゲーム・オーバー時の処理
910	'=DATA=：データ部
920	CHARACTER DATA：キャラクター・データ
960	'=COMMENT=：コメント

JACK LEE'S WQRKのプログラム・リスト

```
10 '[ JACK LEE'S WORK ]
20 '════════ INITIALIZE ════════
30 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:SCREEN 0,0:NEW CMD:DEFINT A-Z:CLS 3
40 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,1,2))*60+VAL(MID$(TIME$,4,2))
50 DIM CH(50*4-1),CH$(5),TH(39),TYY(39),CXX(255)
60 CLS 3:SCREEN ,2
70 COLOR 7:LOCATE 4,12:PRINT "LOCK [KANA] TO PLAY 'HARD MODE'.";
80 FOR I=0 TO 7:READ A:CMD PAL I,A:NEXT
90 FOR I=0 TO 49:READ A$:CH(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:PUT@(0,0),CH(0),PSET
100 FOR J=0 TO 15:FOR I=0 TO 15:A=POINT(I,J):LINE(I*2,16+J)-STEP(1,0),A,BF:LINE(
64-2-I*2,16+J)-STEP(1,0),A,BF:NEXT:NEXT
110 FOR I=0 TO 3:GET@(I*16,16)-STEP(15,15),CH(I*50):NEXT
120 FOR I=0 TO 5:READ CH$(I):NEXT
130 CXX(191)=1:CXX(239)=-1
140 CMD PLAY "V10T120@26L32O5"
150 CLS 3:SCREEN ,0
160 '════════ MAIN LOOP ════════
170 *TITLE:'───────────────
180 CLS 1:LINE(11*16,5*8)-STEP(18*16-1,15*8-1),1,BF
190 COLOR 7:LOCATE 12,9:PRINT "JACK LEE'S WORK"
200 LOCATE 13,15:PRINT "HIT [SPC] KEY"
210 WHILE INP(9)<>191:A!=A!+.1:A!=A!*-(A!<4):PUT@(19*16,12*8),CH(INT(A!)*50),PSE
```

ゲームのレベル

カナキーをロックしてプレイすると，ハードレベルになり，木が最高の長さのあたりで伸び縮みするようになります。4MHzで遊ぶときは利用してみるとよいと思います。

8MHzでは通常のレベルでもかなりスリリングに遊べます。

ジャック・リー

CHECKER FLAG

編：障害物を避けてひたすら花を取っていくゲームですね。

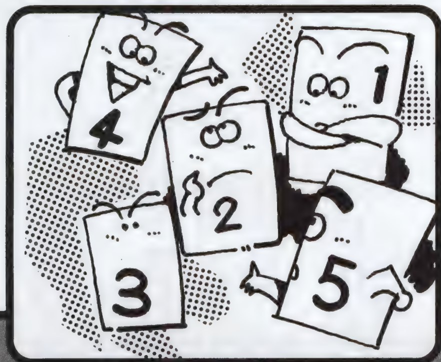
Dr.D：むむ～，ちょっと工夫が足りんのぉ，テキスト・キャラクタだけなので木や花に見えんし…せっかくバック・ストーリーをきちんと作ってあるのだからもうちょっと表現力を磨いてくれたまえ。

彼は仕事の合い間にもアクションを振りまき，スターに不可欠なサービス精神を忘れていません。

木陰に身を隠し，飛び交う火山岩を避けるスリルは，映画さながらだと思います。彼の活躍はプレイヤーの腕にかかっているといえるでしょう。ぜひトライしてみてください。

★5月号Windowsプログラムには「CHECKER FLAG」がなかった……。なぜだ！影さん!!（兵庫県神戸市・TIR13才）……【つぐ美：なぜ？Dr.D。Dr.D：なぜじゃ編集長。なぜだ！影君。影：なぜだ！……ふーつかれた。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS BASIC)用



AI搭載のカードゲーム！

戦え！ぶんしん君

山中　大輔

どんなゲーム？

一言で言えば，超単純成長記録型思考ルーチン搭載カードゲームです（ながーい！）。大CPU専用ゲームで戦えば戦うほどCPUが強くなる（はず？）すんばらしいしろものです。

ルールは？

まず，お互いにトランプの1～5までのカードが手持ちにあり，それを1枚ずつ出して，そのたびに数の大きさで勝負を決めていきます。どちらかが3勝するか手持ちのカードを使い切るかで，勝ち負けまたは引き分けになります。(なーんだ単純じゃんか。そんだけなの？）しかーし，本命はこれから。（なになに？)同じ数を出してドロー（引き分け）になった手の勝ち負けが次手に持ち越しになるのである。

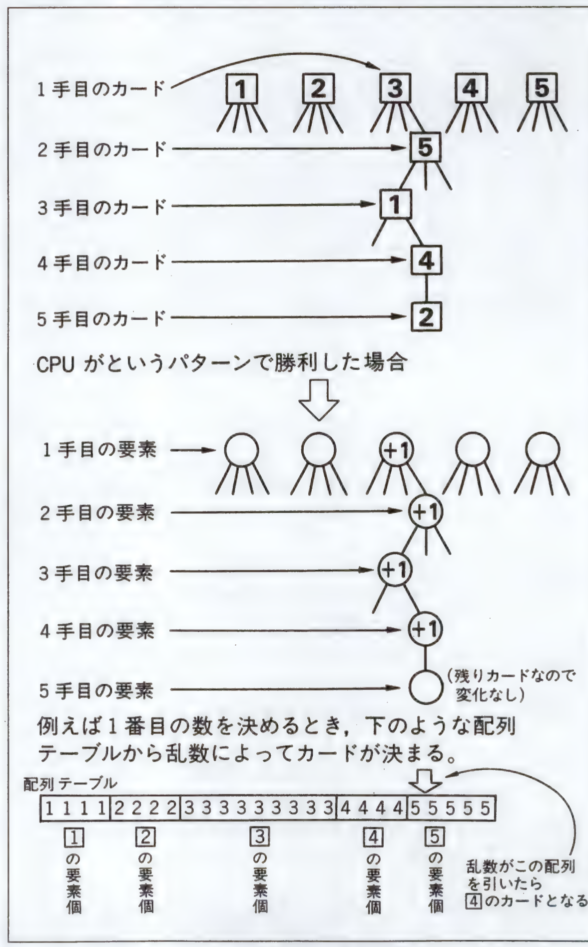
(するとどうなるの？)つまりドローの次手で勝つと3勝になり，その時点で勝ち決定なのである。(ふーん。それってすごいの？）百聞は一見にしかず。まず遊んでみるべし。(はいはい)。

遊びかたは？

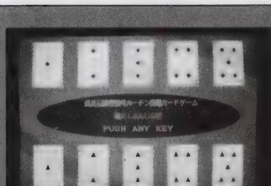
数字キーの[1]～[5]を使います。いっせっせーのといったら押してください。もう一度…のところで[N]キーを押すと，AIデータが記録されます。終了するときは，必ず行なってください。あとオープニングのところで[D]キーを押すといきなり成績表が見られます。

プログラミングの注意

リスト1は，AIデータ初期化用なので一度実行しておいてください。そしてここからが本当の注意。文字列代入のA$=“…”などの…の部分はすべて漢字データなので，特にスペースは全角モードできちんと打ってください。でないと280行でエラーが

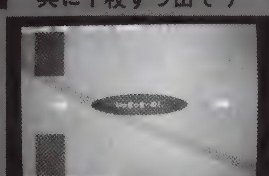


《第1図》AIのしくみ



▲《写真1》5枚のトランプで勝負勝負！

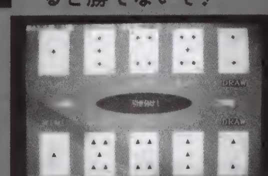
▼《写真2》かけ声と共に1枚ずつ出そう

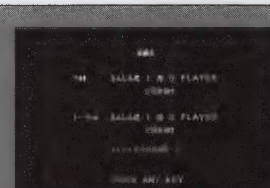




▲《写真3》うぅん～負けちゃった～

▼《写真4》甘くみてると勝てないぞ！





▲《写真5》トホホ…惨敗だなぁこりゃ

★いったい，どこまでパソコンは進化を続けるのでしょう？（神奈川県横浜市・小河竜平23才）……【影：どこまでっていう限界はないと思うよ。Dr.D：まだまだ使いにくいところもあるし，どんどん進化することまちがいなしだ。】

出るのである。

AIはどうなってるの？

第1図のように全とおりの配列にそれぞれ要素があり（初期値は0），あるパターンで勝利した場合は，それぞれの要素を＋1，負けた場合は，−1されている。そうして回を重ねていくうちに，大きくなった要素は選ばれやすく，逆に小さくなった要素は，選ばれにくくなるようになっている。これが今回使用AIの全貌（ぜんぼう）である。

一言どうぞ

このゲームは，妹とトランプをやっているうちにあみだしたもので，思わずハマってしまったものです。ただ適当に出すだけでは勝てず，いかに読み，引いて賭（か）けるか思い知らされました。みなさんぜひ手持ちのトランプで試してみてください。

プログラムの説明

100～180行　初期設定，配列の作成，メイン・ルーチン

200～250行　トランプ・カード表示

270～310行　全角文字列2重表示

330～410行　オープニング

420～590行　ゲーム中のサブ・ルーチン　＊S1～＊S8　（＊S1：画面中央円表示　＊S2：互いの手がドローの場合　＊S3：CPUが大きい数を出した場合　＊S4：プレイヤーの場合　＊S5：WIN・LOSE表示　＊S7：キー受け付け　＊S8：成長指数計算）

600～740行　要素を直列に並べ，その中からランダムに数を引く

760～1290行　ゲーム内容

1310～1410行　CPUの勝敗によってAI要素を±1

1430～1520行　AIデータを記録

1540～1630行　AIデータを読み込み

1650～1740行　成績表示

1760～1770行　トランプのマークと原色のデータ

《第1表》変数表

MX(,) MY(,)	…トランプ・データ
CC( )	………CPUの使用カード・フラグ
PC( )	………PLAYERの使用カード・フラグ
AI1( )	………1手目の要素
AI2(,)	………2手目の要素
AI3(, ,)	………3手目の要素
AI4(, , ,)	………4手目の要素
M( )	………CPUの使用カード・データ
TBN( )	………数値取り上げテーブル
TBL( )	………要素代入変数
BT	………手数
CWIN	………CPUの勝ち手数
PWIN	………PLAYERの勝ち手数
TBT	………今回の回戦数
TCW	………今回のCPU勝利数
TPW	………今回のPLAYER勝利数
BTCNT	……トータルの回戦数
CWCNT	……CPU勝利数
PWCNT	……PLAYER勝利数

CHECKER FLAG

つぐ美：画面構成は良いセンスしてるわね～。

編：だけどちょっとゲームとしてはひねりが足りない気がします。スペシャル・カード（カード・チェンジなど）やイベントなどを考えてみると良くなるでしょう。

Dr.D：AIはよくプログラミングされとると思うぞ。人間側があまり勝てなくなるくらいじゃ。

PC-9801シリーズ

《リスト1》戦え！ぶんしん君のAIデータ初期化プログラム

```
100 'save"DATCLR.BAS"
110 DAT$="CPUAI.DAT"
120 OPEN DAT$ FOR OUTPUT AS #1
130 FOR I=0 TO 782:PRINT #1,0;:NEXT
140 CLOSE #1
```

《リスト2》戦え！ぶんしん君のメイン・プログラム・リスト

```
10 'save"CARD.BAS"
20 '''''''''''''''''''''''''''''''''''''''
30 ''    戦え！ぶんしん君  1996/01/30-31 PROGRAMED BY D.Y  '
40 ''                                                      '
50 '''''''''''''''''''''''''''''''''''''''
60 KEY 1,"COLOR 7,,,,2"+CHR$(13) :'デバッグ用です
70 KEY 2,"CLS 3"+CHR$(13)        :'    〃
100 SCREEN 3,0,0,1:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,,,,2:CLS 3
110 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))*173+VAL(MID$(TIME$,3,2))*201
120 DIM MX(4,4),MY(4,4),CC(4),PC(4),AI1(4),AI2(4,4),AI3(4,4,4),AI4(4,4,4,4)
130 DIM M(4),TBL(4),TBN(9999)
140 DAT$="CPUAI.DAT"
150 CPU$="ぶんしん君":PLY$="ＰＬＡＹＥＲ":WAKE$="引き分け"
160 RESTORE 1760:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO I:READ MX(I,J),MY(I,J):NEXT J,I
170 RESTORE 1770:FOR I=0 TO 4:READ C1,C2:COLOR=(C1,C2):NEXT
180 WHILE 1:GOSUB *OPENING:GOSUB *RDATA:GOSUB *GAME:GOSUB *SEI:WEND:END
190 '
200 *CARD :' 引数 X（座標）,Y（座標）,NO（数1-5）,PL（プレイヤー）
210 LINE(X*8,Y*16)-(X*8+79,Y*16+111),7,BF:A$=AKCNV$(RIGHT$(STR$(NO),1))
220 COLOR 0:LOCATE X,Y:PRINT A$:LOCATE X+8,Y+6:PRINT A$
230 IF PL=1 THEN COLOR 2:B$="◆" ELSE COLOR 0:B$="▲"
240 FOR I=0 TO NO-1:LOCATE X+MX(NO-1,I)*2+2,Y+MY(NO-1,I)+1:PRINT B$:NEXT
250 RETURN
260 '
270 *PRKAN :' 引数 X（座標）,Y（座標）,C（色）,C2（背景色）,A$（文字列データ）
280 KL=KLEN(A$):FOR I=0 TO KL-1:K=VAL("&H"+JIS$(KMID$(A$,I+1,1)))
290 PUT((X+I*2)*8,Y*16),KANJI(K),PSET,C,C2
300 LOCATE X+I*2,Y:COLOR C:PRINT KMID$(A$,I+1,1);
310 NEXT:RETURN
320 '
330 *OPENING
340 COLOR=(0,&HE10):CLS 3:FOR T=0 TO 4:X=T*15+5:Y=1:NO=T+1:PL=1:GOSUB *CARD
350 Y=17:PL=2:GOSUB *CARD:NEXT
360 CIRCLE(320,200),270,4,,,.2,F:C2=4
370 X=22:Y=10:C=5:A$="成長記録型思考ルーチン搭載カードゲーム":GOSUB *PRKAN
380 X=32:Y=12:C=6:A$="戦え！"+CPU$:GOSUB *PRKAN
390 X=28:Y=14:C=7:A$="ＰＵＳＨ　ＡＮＹ　ＫＥＹ":GOSUB *PRKAN
400 GOSUB *S7:IF INSTR("Dd",I$) THEN GOSUB *RDATA:GOSUB *SEI:GOTO *OPENING
410 RETURN
420 '--- ゲーム中のサブルーチン
430 *S1 :CIRCLE(320,200),130,4,,,.2,F
440      LOCATE 26,12:COLOR 7:PRINT SPACE$(26):RETURN
450 *S2 :X=BT*15+6:Y=9:C=5:A$="ＤＲＡＷ":GOSUB *PRKAN:Y=15:GOSUB *PRKAN
460      DRF=DRF+1:RETURN
470 *S3 :CWIN=CWIN+1+DRF:PL=1:GOSUB *S5:RETURN
480 *S4 :PWIN=PWIN+1+DRF:PL=2:GOSUB *S5:RETURN
490 *S5 :FOR T=BT-DRF TO BT
500      X=T*15+6:Y=9-(PL=2)*6:C=6:C2=9-(PL=2):A$="ＷＩＮ！":GOSUB *PRKAN
510      Y=15+(PL=2)*6:C=3:C2=10+(PL=2):A$="ＬＯＳＥ":GOSUB *PRKAN
520      NEXT:DRF=0:RETURN
530 *S6 :FOR I=0 TO 10:BEEP 1:FOR J=0 TO 10:NEXT:BEEP 0:NEXT:GOSUB *S7:RETURN
540 *S7 :WHILE INKEY$<>"":WEND:I$="":WHILE I$="":I$=INKEY$:WEND:RETURN
550 *S8 :S=0:FOR A=0 TO 4:S=S+AI1(A):NEXT
560      FOR A=0 TO 4:FOR B=0 TO 4:S=S+AI2(A,B):NEXT B,A
570      FOR A=0 TO 4:FOR B=0 TO 4:FOR C=0 TO 4:S=S+AI3(A,B,C):NEXT C,B,A
580      FOR A=0 TO 4:FOR B=0 TO 4:FOR C=0 TO 4:FOR D=0 TO 4
590      S=S+AI4(A,B,C,D):NEXT D,C,B,A:S=INT(SQR(S*BTCNT)):RETURN
```

★気がついたら，影さんはサングラスをかけていますね？　昔は丸いメガネだったのに……。ついに長年のストレスから，グレちゃったのかな？（埼玉県大里郡・**庄司朋幸20才**）……**【影：エーッ?!私が丸メガネをかけていたって?!知らないなぁ～。証拠を見せて。】**

```
600 '--- CPUのAIルーチン
610 *CLAI
620 FOR I=0 TO 4
630 ON BT+1 GOSUB *CAI1,*CAI2,*CAI3,*CAI4,*CAI5
640 NEXT
650 GOSUB *PICKUP
660 RETURN
670 *CAI1 :TBL(I)=AI1(I):RETURN
680 *CAI2 :TBL(I)=AI2(M(0),I):RETURN
690 *CAI3 :TBL(I)=AI3(M(0),M(1),I):RETURN
700 *CAI4 :TBL(I)=AI4(M(0),M(1),M(2),I):RETURN
710 *CAI5 :TBL(I)=0:RETURN
720 *PICKUP
730 K=0:FOR I=0 TO 4:FOR J=K TO K+TBL(I):TBN(K)=I+1:K=K+1:IF K>9999 THEN K=9999
740 NEXT J,I:CN=TBN(INT(RND*K)):RETURN
750 '--- ゲームスタート
760 *GAME
770 TBT=0:TCW=0:TPW=0
780 *REPLAY
790 COLOR 7:CLS:COLOR=(9,&HE10):COLOR=(10,&HE10)
800 LINE(0,0)-(639,199),9,BF:LINE(0,200)-(639,399),10,BF
810 B$=AKCNV$(STR$(TBT-TCW-TPW))+WAKE$
820 GOSUB *S8:C$=", 成長指数 ("+AKCNV$(STR$(S))+"  ) ":X=0:C=7:C2=1
830 Y=0:A$=CPU$+AKCNV$(STR$(TCW))+"勝, "+B$+C$:GOSUB *PRKAN
840 Y=24:A$=PLY$+AKCNV$(STR$(TPW))+"勝, "+B$:GOSUB *PRKAN
850 X=8:Y=12:A$=AKCNV$(STR$(TBT+1))+"回戦  ":GOSUB *PRKAN:X=62:GOSUB *PRKAN
860 X=62:GOSUB *PRKAN
870 BT=0:CWIN=0:PWIN=0:DRF=0
880 FOR I=0 TO 4:CC(I)=0:PC(I)=0:NEXT
890 '--- いっせっせーの!
900 *LOOP1
910 LINE((BT*15+5)*8,1*16)-((BT*15+5)*8+79,1*16+111),8,BF
920 LINE((BT*15+5)*8,17*16)-((BT*15+5)*8+79,17*16+111),8,BF
930 GOSUB *S1:X=32:Y=12:C=7:C2=4:A$="いっせっせーの!":GOSUB *PRKAN
940 '--- プレイヤー入力
950 LOCATE 48,12:I$=INPUT$(1):PN=VAL(I$):IF PN<1 OR PN>5 THEN 950
960 IF PC(PN-1) THEN 950 ELSE PC(PN-1)=1
970 '--- CPU入力
980 GOSUB *CLAI:IF CC(CN-1) THEN 980 ELSE CC(CN-1)=1:M(BT)=CN-1
990 '--- せっ!
1000 GOSUB *S1:X=38:Y=12:C=7:C2=4:A$="せっ!":GOSUB *PRKAN
1010 X=BT*15+5:Y=1:NO=CN:PL=1:GOSUB *CARD:Y=17:NO=PN:PL=2:GOSUB *CARD
1020 '--- カードの勝ち負けチェック
1030 IF CN=PN THEN GOSUB *S2
1040 IF CN>PN THEN GOSUB *S3 ELSE IF CN<PN THEN GOSUB *S4
1050 '--- 勝負がついたかどうか
1060 IF BT<4 AND CWIN<3 AND PWIN<3 THEN BT=BT+1:GOTO *LOOP1
1070 GOSUB *WINCHK
1080 '--- リプレイするか
1090 GOSUB *S1:X=29:Y=12:C=7:C2=4:A$="もう一度勝負しますか?":GOSUB *PRKAN
1100 LOCATE 52,12:I$=INPUT$(1):COLOR 7:PRINT I$
1110 TBT=TBT+1:BTCNT=BTCNT+1:IF INSTR("Yy "+CHR$(13),I$) THEN GOTO *REPLAY
1120 IF INSTR("Nn",I$) THEN GOSUB *WDATA:RETURN
1130 GOTO 1100
1140 '--- どっちの勝ち?
1150 *WINCHK
1160 IF CWIN=PWIN THEN GOSUB *BDRAW:RETURN
1170 IF CWIN>PWIN THEN GOSUB *WINCPU ELSE *WINPLY
1180 RETURN
1190 '--- CPU WIN!
1200 *WINCPU :COLOR=(9,&HEA):TCW=TCW+1:CWCNT=CWCNT+1
1210 GOSUB *S1:X=37-KLEN(CPU$):Y=12:C=6:C2=4:A$=CPU$+"の勝ち!":GOSUB *PRKAN
1220 DF=1:GOSUB *AICHK:GOSUB *S6:RETURN
1230 '--- PLAYER WIN!
1240 *WINPLY :COLOR=(10,&HEA):TPW=TPW+1:PWCNT=PWCNT+1
1250 GOSUB *S1:X=37-KLEN(PLY$):Y=12:C=6:C2=4:A$=PLY$+"の勝ち!":GOSUB *PRKAN
1260 DF=-1:GOSUB *AICHK:GOSUB *S6:RETURN
1270 '--- BATTLE DRAW
1280 *BDRAW
1290 GOSUB *S1:X=36:Y=12:C=6:C2=4:A$=WAKE$+"!":GOSUB *PRKAN:GOSUB *S6:RETURN
```

```
1300 '--- AI変化
1310 *AICHK
1320 AI1(M(0))=AI1(M(0))+DF
1330 IF AI1(M(0))<0 THEN FOR I=0 TO 4:AI1(I)=AI1(I)+1:NEXT
1340 AI2(M(0),M(1))=AI2(M(0),M(1))+DF
1350 IF AI2(M(0),M(1))<0 THEN FOR I=0 TO 4:AI2(M(0),I)=AI2(M(0),I)+1:NEXT
1360 AI3(M(0),M(1),M(2))=AI3(M(0),M(1),M(2))+DF
1370 IF AI3(M(0),M(1),M(2))<0 THEN FOR I=0 TO 4:AI3(M(0),M(1),I)=AI3(M(0),M(1),I
)+1:NEXT
1380 IF BT<4 THEN RETURN
1390 AI4(M(0),M(1),M(2),M(3))=AI4(M(0),M(1),M(2),M(3))+DF
1400 IF AI4(M(0),M(1),M(2),M(3))<0 THEN FOR I=0 TO 4:AI4(M(0),M(1),M(2),I)=AI4(M
(0),M(1),M(2),I)+1:NEXT
1410 RETURN
1420 '--- AI記録する
1430 *WDATA
1440 OPEN DAT$ FOR OUTPUT AS #1
1450 PRINT #1,BTCNT;CWCNT;PWCNT;
1460 FOR A=0 TO 4:PRINT #1,AI1(A);:NEXT
1470 FOR A=0 TO 4:FOR B=0 TO 4:PRINT #1,AI2(A,B);:NEXT B,A
1480 FOR A=0 TO 4:FOR B=0 TO 4:FOR C=0 TO 4
1490 PRINT #1,AI3(A,B,C);:NEXT C,B,A
1500 FOR A=0 TO 4:FOR B=0 TO 4:FOR C=0 TO 4:FOR D=0 TO 4
1510 PRINT #1,AI4(A,B,C,D);:NEXT D,C,B,A
1520 CLOSE:RETURN
1530 '--- AI読み込み
1540 *RDATA
1550 OPEN DAT$ FOR INPUT AS #1
1560 INPUT #1,BTCNT,CWCNT,PWCNT
1570 FOR A=0 TO 4:INPUT #1,AI1(A):NEXT
1580 FOR A=0 TO 4:FOR B=0 TO 4:INPUT #1,AI2(A,B):NEXT B,A
1590 FOR A=0 TO 4:FOR B=0 TO 4:FOR C=0 TO 4
1600 INPUT #1,AI3(A,B,C):NEXT C,B,A
1610 FOR A=0 TO 4:FOR B=0 TO 4:FOR C=0 TO 4:FOR D=0 TO 4
1620 INPUT #1,AI4(A,B,C,D):NEXT D,C,B,A
1630 CLOSE:RETURN
1640 '--- 成績表示
1650 *SEI
1660 CLS 3:COLOR=(0,&H40):B$="  対"
1670 X=35:Y=2:C=6:C2=0:A$="成績表":GOSUB *PRKAN
1680 X=14:Y=6:C=7:A$="今回        "+CPU$+AKCNV$(STR$(TCW))+B$+AKCNV$(STR$(TPW))+
"  "+PLY$:GOSUB *PRKAN
1690 X=36:Y=8:A$=AKCNV$(STR$(TBT-TCW-TPW))+WAKE$:GOSUB *PRKAN
1700 X=14:Y=12:A$="トータル     "+CPU$+AKCNV$(STR$(CWCNT))+B$+AKCNV$(STR$(PWCNT))
+"  "+PLY$:GOSUB *PRKAN
1710 X=36:Y=14:A$=AKCNV$(STR$(BTCNT-CWCNT-PWCNT))+WAKE$:GOSUB *PRKAN
1720 GOSUB *S8:X=26:Y=17:C=1:A$=CPU$+"の成長指数"+AKCNV$(STR$(S)):GOSUB *PRKAN
1730 X=27:Y=22:C=5:A$="PUSH  ANY  KEY":GOSUB *PRKAN
1740 GOSUB *S7:RETURN
1750 '--- DATA
1760 DATA 1,2, 1,0,1,4, 1,0,1,2,1,4, 0,0,2,0,0,4,2,4, 0,0,2,0,1,2,0,4,2,4
1770 DATA 0,&HE10, 1,&HA0A, 4,&HA00, 9,&HE10, 10,&HE10
```

評…私とつぐ美ちゃん？（影）



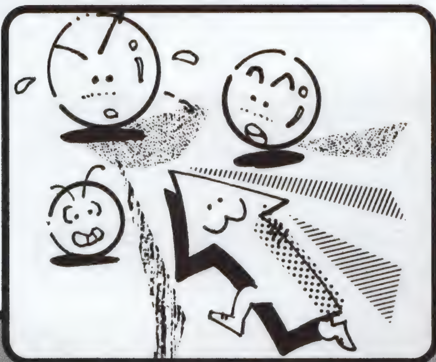
by トッリメ野沢

評…なかなかかわいい（つぐ美）



by ヨーキなかち犬くん

★パソコンをはじめて1年。いまでは日常生活の一部です。影さん何年やっていますか？（福岡市・**古屋忠臣13才**）……【**編**：かわりに答えます。古屋君の生まれるずーっと前。マイコンと呼ばれていた紀元前からです。**影**：私はシーラカンスか？**つぐ美**：そうよ。】



連鎖，連鎖のパズルゲーム

COLOR（カラー）

MYDEX SOFT

内　容

矢印カーソルを使って，同色のボールを3個以上にぶつけて同時に消し，すべてのボールを消せばクリアです。

操作方法

テンキー[8][2][4][6]で上下左右に矢印カーソルが動き，[Z]キーで左回転，[X]キーで右回転します。また発射するときは[SHIFT]キーを使います。ルールやテクニックは，文章ではわかりにくいと思いますので，図を示しておきます。

10面まであり，ゲーム・オーバーやエンディングの表示を工夫しました。また，タイムが0になるとゲーム・オーバーですので注意してください。ちなみに自己得点はオールクリアで27,300点でした。

プログラム

ボールの同時消去，反射してボールに当たったときの処理に苦労しました。

画面枠を発光させるハードウエア・コントロールを凝ってみました。ただし，悪用はしないでください。プログラム・データの2文字コードはタイマーです。

プログラムの改造

タイマーのコードキャラはASCII（アスキー）コードの積を示しています。短いときは大きくするコードにしてください。

ラウンド・データでは[1]～[7]がカラーボール，[9]が矢印カーソル，[B]がスラッシュ型のミラー，[A]がその反対のキャラです。

ひとこと

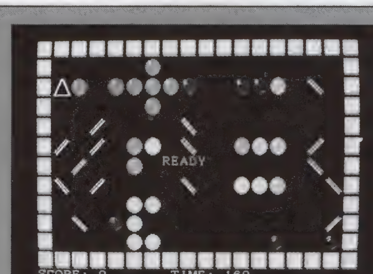
今まで送ったプログラム2本にはがっ

《第1表》変数表

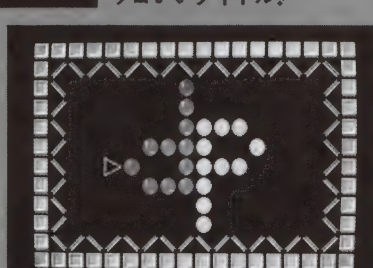
I0, I1, I5, I8	キーボード入力用	OV	ゲーム・オーバー処理
SC, HI	スコア，ハイスコア数	ROOT, LOOP1, LOOP2, STX( ), STY	同色消去処理用
X, Y	矢印カーソルの位置		
VX, VY	矢印カーソルの方向	BL, BK	ボールの番号
DIRICT	発射する方向	MP(,)	画面判断用
CLR	ボールの残数	MQ(,)	ボール消去判断用
TM	残り時間	VCTR%( ), BKVC%( )	矢印カーソル・キャラクター用
SX, SY	発射するボールの位置		
SVX, SVY	発射するボールの方向	BALL%( ), BKSP%( )	ボール・キャラクター用
NXX, NXY	次のボールの位置		
NVX, NVY	次のボールの方向	SP%	空白用（キャラクター）
RFRC	反射判断	BCNT	ボールの消去数
RENSA	連鎖数		



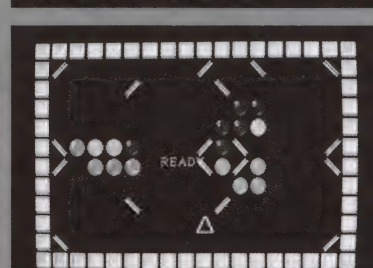
◀《写真1》カラーのカッコいいタイトル！



◀《写真2》連鎖のお手本のような面だぞ



▶《写真3》電波のマークをすべて消そう！



◀《写真4》ちょっと難しくなってくる3面

★まあ，なんつーか，落ち込んでも，なんにもならないから…。とりあえず，みなさん，よろしく。(埼玉県所沢市・トッリメ野沢19才)……【影：気持ちはわかる。ゴールデン・ウイークも，なんとなく終わってしまったし…。夏も目前だ！スカッ！といこう！】

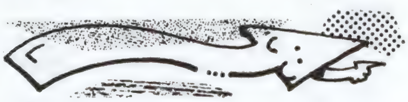
CHECKER FLAG

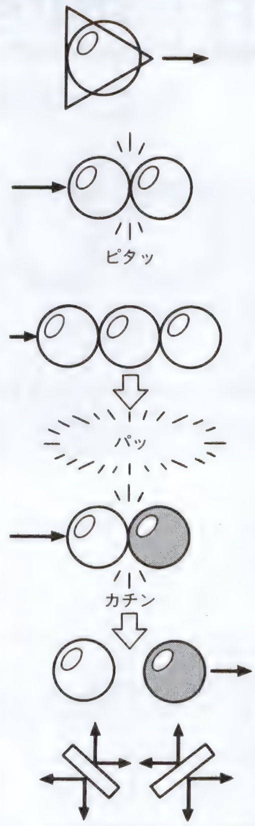
編：順当派パズルゲームですね。連鎖をどうやって組むかを考える楽しみがあります。
つぐ美：いやーん3面がどうしても時間内に解けな～い。
影：そういうときはだな，こうやってチョイチョイと…。
つぐ美：あ～ CTRL + S だなんてずっるぅい！

かりしましたが，ま，それでもっと良いプログラムを考えればいいと…。今度は，もっとおもしろいかもしれない。ちなみに私はいま大学3年です。まもなく4年に進級するというのに，こんなことをやってるヒマがあるのでしょうか。

●参考にしたもの

- スーパーファミコン版 すーぱーぷよぷよ（バンプレスト）
- マジカルドロップ（データイースト）





この状態で SHIFT を押すと矢印どおりに発射し，何かにぶつかるまで止まらない。

ぶつかったとき，となりが同じ色のボールの場合，その地点から発射できなくなる。

しかし，3個以上，上下左右につながるようにぶつければ同時に消えます。すでに3個以上のボールがあるときでも同じ色のボールにぶつければ消える。

次に，ちがう色のボールとぶつかったとき，発射されたボールが停止し，ちがう色のボールがはじき飛ばされます。

反射板に当たると，ボールは直角に方向転換します。もし，反射板のとなりにボールがあった場合，そのボールが飛びだします。壁の場合ははね返されます。

以上が基本テクニックです。応用には連鎖のようなのができます。連鎖するごとに得点が倍に増えていく。

《第1図》ルール・テクニック

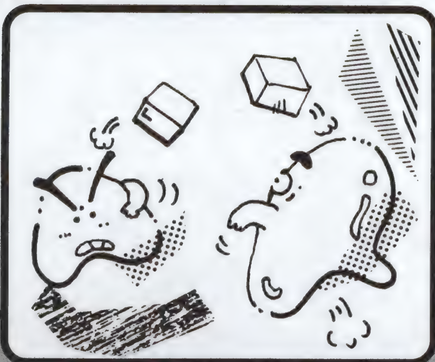
COLORのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 3,0,0,1:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,,,,2:CLS 3:HI=20000 '27300[96/1/3]
20 GOSUB *INIT:GOSUB *CHARA:GOSUB *TITLE:SC=0
30 GOSUB *ROOM:GOSUB *MAKE:GOSUB *READY:GOSUB *PLAY:IF OV=0 THEN *CR ELSE *OV
40 *READY:LOCATE 28,12:PRINT AKCNV$("READY");:GOSUB *SUB3
50 FOR W=1 TO WA*15:NEXT:CLS:RETURN
60 *RENSA:LOCATE 28,12:PRINT AKCNV$("ﾚﾝｻ:"+STR$(RENSA));:RETURN
70 *PLAY '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■PLAY■
80 I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1):I8=INP(&HE8):I5=INP(&HE5):VX=0:VY=0:GOSUB *SUB3
90 IF I0=239 THEN VX=-1 ELSE IF I0=191 THEN VX=1
100 IF I1=254 THEN VY=-1 ELSE IF I0=251 THEN VY=1
110 IF I0=235 THEN VX=-1:VY=1 ELSE IF I0=187 THEN VX=1:VY=1
120 IF I8=191 THEN GOSUB *SHOT:RENSA=0:ERS=0
130 IF CLR<=0 THEN *FLASH
140 IF I5=251 OR I5=254 THEN PUT(X*32,Y*32),SP%,PSET
150 IF I5=254 THEN DIRECT=(DIRECT MOD 4)+1
160 IF I5=251 THEN DIRECT=DIRECT+1:DIRECT=((DIRECT+5) MOD 4)+1
170 IF I5=251 OR I5=254 THEN PUT(X*32,Y*32),VCTR%(265*DIRECT),PSET:FOR I=1 TO 30
:BEEP 1:FOR J=1 TO 10:NEXT:BEEP 0:FOR J=1 TO 10:NEXT:NEXT
180 IF X+VX<1 OR X+VX>16 THEN VX=0
190 IF Y+VY<1 OR Y+VY>10 THEN VY=0
200 IF WL=1 THEN WL=0:X=X+VX:Y=Y+VY:GET(X*32,Y*32)-STEP(31,31),SP%:GOTO 220
210 PUT(X*32,Y*32),SP%,PSET:X=X+VX:Y=Y+VY:GET(X*32,Y*32)-STEP(31,31),SP%
220 PUT(X*32,Y*32),BKVC%(265*DIRECT),AND
230 PUT(X*32,Y*32),VCTR%(265*DIRECT),OR
240 FOR WT=1 TO WA:NEXT:TM=TM-1:GOTO 80
250 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■SHOT■
260 *SHOT:  SHOT=0:SX=X:SY=Y
270 IF MP(SX,SY)=0 OR MP(SX,SY)=255 OR MP(SX,SY)=10 OR MP(SX,SY)=11 THEN RETURN
280 IF DIRECT=1 THEN SVY=-1:SVX=0 ELSE IF DIRECT=2 THEN SVX=1:SVY=0
290 IF DIRECT=3 THEN SVY=1:SVX=0 ELSE IF DIRECT=4 THEN SVX=-1:SVY=0
300 BL=MP(SX,SY):BK=BL
310 IF BL=MP(SX-1,SY) OR BL=MP(SX+1,SY) OR BL=MP(SX,SY-1) OR BL=MP(SX,SY+1) THEN
 RETURN
320 IF SHOT AND MP(SX+SVX,SY+SVY)>9 AND MP(SX+SVX,SY+SVY)<12 THEN GOSUB *REFREC
330 IF SHOT AND MP(SX+SVX,SY+SVY)<>0 THEN *BALL
340 IF SHOT=0 AND MP(SX+SVX,SY+SVY)=10 OR MP(SX+SVX,SY+SVY)=11 THEN PUT(SX*32,SY
*32),BKSP%,PSET:GET(SX*32,SY*32)-STEP(31,31),SP%:GOSUB *REFREC:SHOT=1:GOTO 330
350 IF MP(SX+SVX,SY+SVY) THEN RETURN
360 IF RF=0 THEN PUT(SX*32,SY*32),BKSP%,PSET:GET(SX*32,SY*32)-STEP(31,31),SP%
370 IF RF=0 THEN BL=MP(SX,SY):MP(SX,SY)=0 ELSE RF=0
380 SX=SX+SVX:SY=SY+SVY:FOR WT=1 TO WA/9:NEXT:PUT(SX*32,SY*32),BKBL%(265*1),AND
390 MP(SX,SY)=BL:PUT(SX*32,SY*32),BALL%(265*BL),OR:SHOT=1:FOR WT=1 TO WA:NEXT:TM
=TM-1:GOSUB *SUB3:GOTO 320
400 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ NEXT BALL ■■
410 *NXT:  BL=MP(SX,SY):IF RFRC THEN GOTO 440
420 IF DIRECT=1 THEN SVY=-1:SVX=0 ELSE IF DIRECT=2 THEN SVX=1:SVY=0
430 IF DIRECT=3 THEN SVY= 1:SVX=0 ELSE IF DIRECT=4 THEN SVX=-1:SVY=0
440 NXX=SX+SVX:NXY=SY+SVY
450 IF MP(NXX,NXY)=BL THEN NXX=NXX+SVX:NXY=NXY+SVY:GOTO 450
460 IF MP(NXX,NXY)=0 OR MP(NXX,NXY)=255 OR MP(NXX,NXY)=BL OR MP(NXX,NXY)=10 OR M
P(NXX,NXY)=11 THEN JP=1:RFRC=0:RENSA=0:RETURN
470 JP=0:NVX=SVX:NVY=SVY:RETURN
480 IF JP=0 THEN SX=NXX:SY=NXY:SVX=NVX:SVY=NVY:RENSA=RENSA+1:IF RENSA>1 AND ERS
THEN ERS=0:GOSUB *FLASH2:GOTO 300 ELSE GOTO 300 ELSE RENSA=0:RETURN
490 SX=NXX:SY=NXY:NVX=0:NVY=0:GOTO 270
500 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■REFRECTION■■
510 *REFREC:  WL=0:RFRC=1:SA=SX:SB=SY:PUT(SX*32,SY*32),BKSP%,PSET:MP(SX,SY)=0
520 SX=SX+SVX:SY=SY+SVY:SWAP SVX,SVY
530 IF MP(SX,SY)=11 THEN SVX=-SVX:SVY=-SVY
540 IF MP(SX+SVX,SY+SVY)=255 THEN WL=1:IF MP(SX,SY)=11 THEN SVX=-SVX:SVY=-SVY:SW
AP SVX,SVY:GOTO 530 ELSE IF MP(SX,SY)=10 THEN SWAP SVX,SVY:SVX=-SVX:SVY=-SVY:GOT
O 530
550 IF MP(SX+SVX,SY+SVY)>=1 AND MP(SX+SVX,SY+SVY)<=7 THEN IF MP(SX,SY)=11 THEN S
1=SVX:S2=SVY:SUB=1 ELSE IF MP(SX,SY)=10 THEN S1=-SVX:S2=-SVY:SUB=1 ELSE SUB=0
560 IF SUB THEN SWAP S1,S2:S3=S1:S4=S2:S1=SX+S1:S2=SY+S2:MP(S1,S2)=BK:PUT(S1*32,
S2*32),BALL%(265*BK),PSET
570 IF SUB THEN IF MP(SX+SVX*2,SY+SVY*2)>=1 OR MP(SX+SVX*2,SY+SVY*2)<=7 THEN SVX
=S3:SVY=S4:SUB=0:SHOT=0:SX=S1:SY=S2:SVX=0:SVY=0:GET(X*32,Y*32)-STEP(31,31),SP%:R
ETURN 350 ELSE BK=MP(SX+SVX,SY+SVY):MP(SX+SVX,SY+SVY)=0
580 IF MP(SX+SVX,SY+SVY)>9 AND MP(SX+SVX,SY+SVY)<12 THEN BL=MP(SX+SVX,SY+SVY):GO
TO 520
590 BL=BK:SHOT=1:RF=1:RETURN
600 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■FLASH■■
610 *FLASH:FOR I=1 TO 9:COLOR=(0,&HA00-OV*2400):OUT &H6C,0:FOR WT=1 TO 1000:NEXT
:COLOR=(0,0):OUT &H6C,&H40-&H20*OV:FOR WT=1 TO 1000:NEXT:NEXT:OUT &H6C,0:RETURN
```


★毎月パソコンがバージョン・アップするので，見てると疲れる。もっとテンポを遅くしてくれ!!（宮城県仙台市・**四ツ目年正うさぎ才**）……【**編**：ほんとにそうですね。でもよく調べると，CPUや，メモリ量，おまけのソフトのちがいくらいなんですよね。】

```
620 *FLASH2:GOSUB *RENSA:FOR I=1 TO 1:COLOR=(0,&HA):OUT &H6C,0:FOR WT=1 TO 1000:
NEXT:COLOR=(0,0):OUT &H6C,&H10:FOR WT=1 TO 2000:NEXT:NEXT:OUT &H6C,0:CLS:RETURN
630 '                                        ERASE BALL
640 *BALL:  SHOT=0:BLRN=1:GOSUB *NXT:BLRN=0
650 BL=MP(SX,SY):MQ(SX,SY)=1:CNT=1:ROOT=0:STX(CNT)=SX:STY(CNT)=SY:BCNT=0
660 IF CNT<=0 THEN 800
670 IF MP(SX-1,SY)=BL AND MQ(SX-1,SY)=0 THEN ROOT=ROOT+1
680 IF MP(SX,SY+1)=BL AND MQ(SX,SY+1)=0 THEN ROOT=ROOT+1
690 IF MP(SX+1,SY)=BL AND MQ(SX+1,SY)=0 THEN ROOT=ROOT+1
700 IF MP(SX,SY-1)=BL AND MQ(SX,SY-1)=0 THEN ROOT=ROOT+1
710 IF ROOT<2 THEN ROOT=0:GOTO 730 ELSE ROOT=0
720 CNT=CNT+1:STX(CNT)=SX:STY(CNT)=SY:MQ(SX,SY)=1
730 IF MP(SX-1,SY)=BL AND MQ(SX-1,SY)=0 THEN MQ(SX-1,SY)=1:SX=SX-1:BCNT=BCNT+1:S
VX=-1:SVY=0:GOTO 770
740 IF MP(SX,SY+1)=BL AND MQ(SX,SY+1)=0 THEN MQ(SX,SY+1)=1:SY=SY+1:SVY=1:SVX=0:B
CNT=BCNT+1:GOTO 770
750 IF MP(SX+1,SY)=BL AND MQ(SX+1,SY)=0 THEN MQ(SX+1,SY)=1:SX=SX+1:BCNT=BCNT+1:S
VX=1:SVY=0:GOTO 770
760 IF MP(SX,SY-1)=BL AND MQ(SX,SY-1)=0 THEN MQ(SX,SY-1)=1:SY=SY-1:SVY=-1:SVX=0:
BCNT=BCNT+1:GOTO 770
770 GOSUB 780:GOTO 660
780 GOSUB *SUB2
790 IF LOOP1=LOOP2 THEN SX=STX(CNT):SY=STY(CNT):CNT=CNT-1:GOTO 840 ELSE RETURN
800 IF BCNT<2 THEN FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 17:MQ(J,I)=0:NEXT J,I:GOTO 480
810 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 17
820 IF MQ(J,I)<>0 THEN MP(J,I)=0:MQ(J,I)=0:GOSUB *ERS:CLR=CLR-1:SC=SC+10+20*RENS
A
830 NEXT J,I:GOTO 480
840 GOSUB *SUB2:IF LOOP1=LOOP2 THEN RETURN 800 ELSE RETURN 660
850 '                                        SUBROUTINE 2
860 *SUB2:  LOOP1=0:LOOP2=0:IF MP(SX-1,SY)=BL THEN LOOP1=LOOP1+1 :IF MQ(SX-1,SY)
<>0 THEN LOOP2=LOOP2+1
870 IF MP(SX+1,SY)=BL THEN LOOP1=LOOP1+1:IF MQ(SX+1,SY)<>0 THEN LOOP2=LOOP2+1
880 IF MP(SX,SY-1)=BL THEN LOOP1=LOOP1+1:IF MQ(SX,SY-1)<>0 THEN LOOP2=LOOP2+1
890 IF MP(SX,SY+1)=BL THEN LOOP1=LOOP1+1:IF MQ(SX,SY+1)<>0 THEN LOOP2=LOOP2+1
900 RETURN
910 '                                        SUBROUTINE 3
920 *SUB3:  LOCATE 0,24:PRINT SPC(70);:LOCATE 0,24:PRINT AKCNV$("SCORE:"+STR$(SC
));:LOCATE 30,24:PRINT AKCNV$("TIME:"+STR$(TM));
930 IF TM<=0 THEN OV=1:RETURN *OV ELSE OV=0:RETURN
940 '
950 *ERS:  PUT(J*32,I*32),ERS%(265),PSET:BEEP 1:FOR WT=1 TO 100:NEXT:BEEP 0
960 PUT(J*32,I*32),BKSP%,PSET:MP(J,I)=0:ERS=1:RETURN
970 '                                        IVENT
980 *FIN:  CLS 3:FOR I=0 TO 10:X=INT(RND*640):Y=INT(RND*400):R=INT(RND*15):CIRCL
E(X,Y),R,INT(RND*6+1),,,,F:CIRCLE(X,Y),R/1.25,7,1.8,2.8:NEXT
990 LOCATE 23,7:PRINT AKCNV$("CONGRATULATION!!")
1000 IF HI<=SC THEN HI=SC
1010 LOCATE 28,10:PRINT AKCNV$("SCORE:"+STR$(SC));:LOCATE 18,14
1020 PRINT AKCNV$("HIGH SCORE:"+STR$(HI));
1030 IF OV THEN FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,&H111*I):NEXT
1040 WHILE INP(&HE9)=255:ROLL 32-64*OV:X=INT(RND*640):R=INT(RND*15):CIRCLE(X,368
-336*OV),R,INT(RND*6+1),,,,F:CIRCLE(X,368-336*OV),R/1.25,7,1.8,2.8:WEND:CLS 3:GO
SUB *TITLE:RESTORE 1730:RM=0:SC=0:GOTO 30
1050 *OV:GOSUB *FLASH:CLS 3:LOCATE 25,8:PRINT AKCNV$("GAME OVER!"):GOTO 1000
1060 *CR:LOCATE 25,10:PRINT AKCNV$("CLEAR!!");:BEEP:FOR WT=1 TO 15000:NEXT
1070 SC=SC+TM*10:IF RM>7 THEN *FIN ELSE RM=RM+1:CLS:GOTO 30
1080 '                                        INITIALIZE
1090 *INIT:  DIM BALL%(265*8),BKBL%(265*2),VCTR%(265*5),BKVC%(265*5)
1100 DIM MP(17,11),BL%(265*2),MR%(265*3),ERS%(265*2),SP%(265*2),BKSP%(265*2)
1110 DIM MQ(17,11),STX(50),STY(50):Z=VAL(MID$(TIME$,4,2)+RIGHT$(TIME$,2))
1120 T=Z+RND(Z)*Z:Z=T*2:Z=(Z MOD 256):RANDOMIZE Z:Z=0:M1=1:M2=1:AX=9:AY=6
1130 WA=0:WT$=TIME$:WHILE WT$=TIME$:WEND:WT$=TIME$:WHILE TIME$=WT$:WA=WA+1:WEND
1140 WA=WA¥2:ON STOP GOSUB 1150:STOP ON:RETURN
1150 CLEAR:COLOR:OUT &H6C,0:CLS 3:PRINT CHR$(27)+"KCfCG!*"+CHR$(27)+"H":END
1160 '                                        ROOM
1170 *ROOM:  FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 17:PUT(J*32,I*32),BL%(265),PSET
1180 MP(J,I)=255:IF I<>0 AND I<11 AND J<>0 AND J<17 THEN MP(J,I)=0
1190 NEXT J,I:LINE(32,32)-(544,352),0,BF:RETURN
1200 *TITLE:LOCATE 25,11:PRINT AKCNV$("MYDEX SOFT");:BEEP:FOR WT=1 TO 9000:NEXT
1210 CLS:COLOR=(0,&H123):COLOR=(1,&H17):LINE(0,201)-(640,400),1,BF
1220 FOR I=2 TO &HE:COLOR=(I,I):NEXT:COLOR=(15,&HFFF)
1230 FOR WT=1 TO 500:Z=INT(RND*640):L=INT(RND*100):C=INT(RND*13+2):LINE(Z,199)-(
Z+3,100),0,BF:LINE(Z,201)-(Z+3,300),1,BF:LINE(Z,199)-(Z+3,199-L),C,BF:LINE(Z,201
)-(Z+3,201+L),C,BF:NEXT
1240 DRAW"NC15BD250BR100F30U40E30R30H30L20F15L15G25D20H25R15E15R20G30R70F30U40E3
0R30H30D40G30R40U100R15D85R50D15R30F30U40E30R30H30D40G30R40U100R50H30G30H40"
1250 LOCATE 20,20:PRINT AKCNV$("HIT RETURN KEY");
1260 WHILE INP(&HE1)<>127:WEND:CLS 3:COLOR:RETURN
1270 '                                        MAKE
1280 *MAKE:  IF RM=10 THEN NULL=1
1290 CLR=0:FOR I=1 TO 10:READ CODE$:FOR J=1 TO 16:DAT=VAL("&H"+MID$(CODE$,J,1))
1300 IF DAT=9 THEN X=J:Y=I:GOTO 1330
1310 IF DAT>9 AND DAT<12 THEN PUT(J*32,I*32),MR%(265*(DAT-9)),PSET:MP(J,I)=DAT:G
OTO 1330
1320 IF DAT THEN PUT(J*32,I*32),BALL%(265*DAT),PSET:MP(J,I)=DAT:CLR=CLR+1
1330 NEXT J:NEXT I:GET(X*32,Y*32)-STEP(31,31),SP%:GET(X*32,Y*32)-STEP(31,31),BKS
P%
1340 PUT(X*32,Y*32),VCTR%(265*1),PSET:DIRECT=1:FOR I=1 TO 7:BL(I)=0:NEXT I
1350 READ A$:TM=INT(VAL("&H"+HEX$(ASC(LEFT$(A$,1))))*2.5+VAL("&H"+HEX$(ASC(RIGHT
$(A$,1))))*2.5):RETURN
1360 '                                        CHARACTER
1370 *CHARA:  LOCATE 25,11:PRINT AKCNV$("Please Wait!");:RESTORE:FOR I=1 TO 15
1380 COLOR=(I,0):NEXT:FOR K=0 TO 4:FOR I=0 TO 15:READ A$:FOR J=0 TO 15
1390 C$=MID$(A$,J+1,1):LINE(J*2+K*32,I*2)-(J*2+1+K*32,I*2+1),VAL("&H"+C$),BF
1400 IF K=0 OR K=3 THEN LINE((15-J)*2+K*32,I*2+32)-((15-J)*2+1+K*32,I*2+1+32),VA
L("&H"+C$),BF
1410 IF K=1 AND (C$="C" OR C$="4" OR C$="7") THEN FOR Z=1 TO 7:LINE(J*2+K*32,I*2
+32*Z)-(J*2+1+K*32,I*2+1+32*Z),Z+8+(C$="4")*8+(C$="7")*(Z+1),BF:NEXT Z
1420 IF K=4 THEN LINE((31-J)*2+K*32,(15-I)*2)-((31-J)*2+1+K*32,(15-I)*2+1),VAL("
&H"+C$),BF
1430 NEXT J,I,K:GET(64,0)-STEP(31,31),BL%(265)
1440 FOR J=1 TO 7:GET(32,J*32)-STEP(31,31),BALL%(265*J):NEXT J
1450 GET(96,32)-STEP(31,31),VCTR%(265*4):GET(96,0)-STEP(31,31),VCTR%(265*2)
1460 GET(127,0)-STEP(31,31),VCTR%(265*1):GET(160,0)-STEP(31,31),VCTR%(265*3)
1470 FOR I=0 TO 64:FOR J=32 TO 200:IF POINT(J,I)=0 THEN PSET(J,I),15 ELSE PSET(J
,I),0
1480 NEXT J,I:GET(32,0)-STEP(31,31),BKBL%(265*1):GET(96,0)-STEP(31,31),BKVC%(265
*2):GET(127,0)-STEP(31,31),BKVC%(265*1):GET(160,0)-STEP(31,31),BKVC%(265*3)
1490 GET(96,32)-STEP(31,31),BKVC%(265*4)
1500 GET(0,0)-STEP(31,31),MR%(265*1):GET(0,32)-STEP(31,31),MR%(265*2)
1510 CLS 2:CIRCLE(0,0),15,7:CIRCLE(31,0),15,7:CIRCLE(0,31),15,7:CIRCLE(31,31),15
,7:PAINT(15,15),7,7:GET(0,0)-STEP(31,31),ERS%(265):CLS 3:COLOR:RETURN
1520 '                                        DATA
1530 DATA 0000000000000000,000D000000000000,000DD00000000000,0550DD0000000000
1540 DATA 00550DD000000000,000550DD00000000,0000550DD0000000,00000550DD000000
1550 DATA 000000550DD00000,0000000550DD0000,00000000550DD000,000000000550DD00
1560 DATA 0000000000550DD0,0000000000055000,0000000000005000,0000000000000000'7
1570 DATA 0000000000000000,000000CCCC000000,0000CCCCCCCC0000,000C77CCCCCCC000
1580 DATA 00C7CCCCCCCCCC00,00CCC7CCCCCCCC00,0CCC7CCCCCCCCCC0,0CCCCCCCCCCCCCC0
1590 DATA 0CCCCCCCCCCCCCC0,0CCCCCCCCCCCCCC0,00CCCCCCCCCCCC00,00CCCCCCCCC4CC00
1600 DATA 000CCCCCC44CC000,0000CCCC4CCC0000,000000CCCC000000,0000000000000000'3
1610 DATA 0000000000000000,0777777777777900,0799999999997900,0791111111157900
1620 DATA 0791111111157900,0791111111157900,0791111111157900,0791111111157900
1630 DATA 0791111111157900,0791111111157900,0791111111157900,0791555555557900
1640 DATA 0777777777777900,0999999999999000,0999999999999900,0000000000000000'6
1650 DATA 0700000000000000,0770000000000000,0707700000000000,0700077000000000
1660 DATA 0700000770000000,0700000007700000,0700000000077000,0700000000000770
1670 DATA 0700000000000770,0700000000077000,0700000007700000,0700000770000000
1680 DATA 0700077000000000,0707700000000000,0770000000000000,0700000000000000'>
1690 DATA 0000000000000000,0000000770000000,0000007777000000,0000007007000000
1700 DATA 0000077007700000,0000070000700000,0000770000770000,0000700000070000
1710 DATA 0007700000077000,0007000000007000,0077000000007700,0070000000000700
1720 DATA 0770000000000770,0700000000000070,7777777777777777,0000000000000000'^
1730 DATA 0000010000000000,91011112002230A0,0000010000000000,00B0000A00000000
1740 DATA B0B0450A004330B0,0B00400000000A0,A0B0000A0055600A,0000660000000000
1750 DATA 0A0260000000000B,0000660000002002,"  "
1760 DATA BABABABABABABABA,A000000400000000B,B000000400000000A,A00000045550000B
1770 DATA B00004445005000A,A90040045550000B,B00004445000000A,A00000005000000B
1780 DATA B00000005000000A,ABABABABABABABAB,"A7"
1790 DATA B000000B00A000A,0000B0000A000000,0000000000220000,0000000002230000
1800 DATA A1332000B2A0000B,B0111000A1B1000A,0000000000110000,0000A0000B000000
1810 DATA 0000000090000000,A00000000000000B,"A7"
1820 DATA B00003000240000A,0000001111100000,0000430222020000,0000301121200000
1830 DATA A00400210200000B,B00040101010000A,0000030091000000,0000000300004000
1840 DATA 0000003000040000,A00000000000000B,"GY"
1850 DATA 0B00AB00000A0000,B100003340A000A0,3000000000AB500A,2002000000B550B0
1860 DATA 2011000B00050000,11006000000B0000,A00B000500000000,B000044407000000
1870 DATA 0070060090000A00,AB000A0B70A00B06,"GY"
1880 DATA 21BA0B2232B0070A,1000A00222005000,A00B0B00000006A0,B000A0AA00005000
1890 DATA 0B00000000A000B0,04A00A0000BB00A0,030B0A0B0000B0B0,033A0AAA00010000
1900 DATA 0440A0AB00600100,15770ABA90601AA0,"GY"
1910 DATA 00000B0005770A03,000040B04330A020,00222500ABA03023,0033054000002720
1920 DATA B0301541B0B02622,00000150BA00062B,A032400A0112B021,003340A055600B00
1930 DATA 0A000A01120000B1,00000A0090000B00,"ag"
1940 DATA 0000000000000000,01BA00000B0000A0,0000000900000000,0000000000000006
1950 DATA 0000000060000000,0000000540000000,00B0030224600005,00A02311000A0000
1960 DATA 000A0013000B00B0,0000000000005004,"ag"
1970 DATA 9030201000AB000A,0B0A0B0A00000000,00B000B00A0A00A0,AA0B000000000000
1980 DATA B0B000B000000A00,A000A0000B000000,0A000000000000B0,10000A0000B00000
1990 DATA 1000000000022300,100000A00B000003,"ag"
```

★ゲーム・ミュージック楽譜コーナー復活求む!!あとMIDI特集もやってくださいね!怠けている人はだあれ？（愛知県海部郡・KN 17才）……【編：7月号をお楽しみに。音に強いベーマガらしく，総合的な大特集を展開します!】



スライム同士の熱き戦い，アクション・ゲーム

スライムは戦(たたか)う
～パート1～

飯田　貴士

内　容

2匹（1匹）のスライムを操(あやつ)って箱を投げ，相手にぶつけてHPを減らし相手を倒すというアクション・ゲームです。

入力方法

まず**リスト1**（キャラメイク）を実行してください。そのあと**リスト2**（メイン）を実行してください。

遊びかた

リスト2を実行した後，**リスト1**で作ったファイルを読み込み，しばらくするとタイトルが出てきます。[8]，[6]で選びスペース・キーで決定です。設定を選ぶとステージを改造することができます（くわしくは改造方法）。

最初のままなら，青スライムは[4]，[6]で左右，[8]でジャンプ，[→]で箱を持ったり，投げたりします。赤スライムは[F]，[H]で左右，[T]でジャンプ，[Z]で箱を持ったり投げたりします。この操作はステージを改造すると逆になる場合があります。決着がついたらスペース・キーを押してください。

箱の持ちかた…飛んでない箱なら…方向＋[Z]で持ち上げます。このとき箱を持ち上げるので上に空白が必要です。それと相手が持っている箱は持てません。箱は一気にいくつか持てます。

箱の投げかた…持ち上げたあと…方向＋[Z]で投げます。このとき,横に空白がなかった場合投げられません。

ダメージについては**第1図**を見てください。

改造方法

タイトル画面で設定を選ぶと改造画面になります。以下のことを守って楽しいステージにしてください。

[0]は壁，[1]は箱，[2]は青スライム，[3]は赤スライム，[4]はジャンプ・アイテム[5]は空白です。設定を変えたら1行ずつリターン・キーを押してください。改造が終わったら[HOME CLR]を押し,RUNしてください。縦幅と横幅はそのままにしてください。[5]とか[6]とか他の数字を入れないでください。一番下の段だけは変えないでください。青スライム[2]と赤スライム[3]は必ず一つずつにしてください。

プログラムの改造は，やめたほうがいいと思います。

スピード

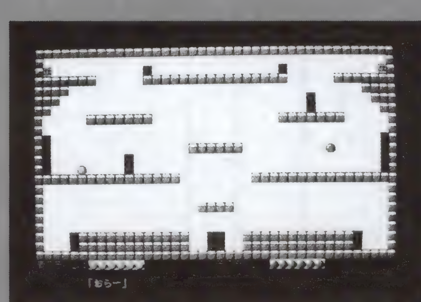
このゲームはなるべく486の20MHz以上のほうがいいでしょう。遅い機種でも箱の数を少なくしたり，WAの値を少

《第1表》主な変数表

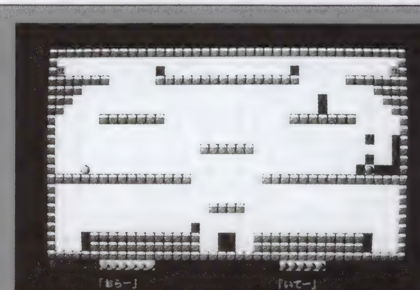
Q	箱の数
ZA(,)	ステージ用
ZB(,)	箱用
BX( ), BY( )	箱の座標
CX( ), CY( )	スライムの座標
SS( )	箱のすすむ方向
HK( )	スライムが持っている箱の数
JA( )	スライムのジャンプ力



▲《写真1》スライム超アップちょっと恐いかも



▲《写真2》箱を持ち上げて力まかせに投げる！



▲《写真3》うまく相手に当たればダメージだ！

★悪いテストの答案や，へそくり，見られたくないソフトなどは，パソコンやファミコンを分解して，その中に入れておくと誰にもわかりません。(埼玉県飯能市・**作動するのに3万年かかるFR岩崎14才**)……【影：危ないよ！発火することもあるから別の場所にしなさい！】

CHECKER FLAG

Dr.D：ふむ，２匹のスライムの戦いか。キャラクター・データをバイナリにセーブしてたりして，なかなか技術的には高度にできておるのぉ。
影：細いことだけど一つ言わせてもらおうかな。一つのキーで箱を持つのは操作が面倒だな。←キーで左の箱，→キーで右の箱を持つことができるようにしてほしかったな。

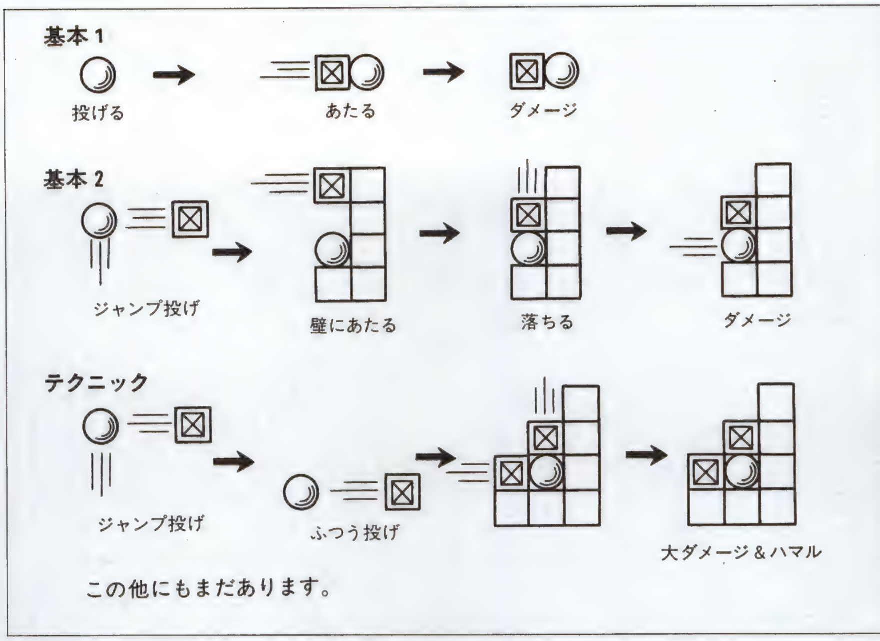
なくすれば動きます。逆に速い機種ではWAの値を大きくしてください。最初は486の33MHzにあわせてあります。

最後に

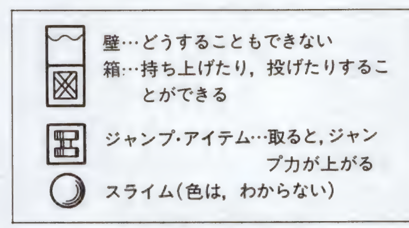
最近は速い機種が多くなってきたということで，このゲームを送りました。95年12月号に載っているBASIC WINDOW Ver 1.0もぜひ打ち込んでみてください。あとパート２も送る予定なので楽しみに待っててください（載るかわからない）。僕は今まで実用やSLGやパズルなどしか作ってなく，アクションは初めてだったということでよけいな処理が多く，見にくくなってしまいました。これからもどしどし送るつもりです。

●参考にしたもの

- 1991年5月号のベーマガ139ページの松本祐介さんが作ったKAERU NO TATAKAI



《第１図》ダメージの与えかた



《第２図》キャラの説明

《リスト１》スライムは戦う～パート１～のキャラクター・メイク・プログラム・リスト

```
1 'save "1:SRAIM1.BAS
1000 '-----------[ 読み込み ]---------------------------------------
1010 SCREEN 3:CLS 3:COLOR 7,0,0,7,2:DIM E%(132,4):FOR I=0 TO 4:CLS 3
1020 FOR Y=0 TO 15:READ Z$:FOR X=0 TO 15:S=VAL("&H"+MID$(Z$,X+1,1))
1030 PSET(X,Y),S:NEXT X,Y:GET(0,0)-(15,15),E%(0,I):NEXT
1040 DEF SEG=VARPTR(E%(0,0),1):BSAVE "sraim1.chr",0,&H532:END
1050 '-----------[  データ  ]---------------------------------------
1060 DATA 0000000000000000,0077777777777F00,07777777777777F0,0777777777777F70
1070 DATA 077777777777F7F0,0007770077700F70,04C000C4000CC000,0C4C4C4CCCCCCCC0
1080 DATA 04C4CCCCCCCCCCC0,0C4CCCCCCCCCCC00,04CCCCCCCCCCCCC0,0CCCCCCCCCCCCC00
1090 DATA 0CCCCCCCCCCCC0C0,0CCCCCCCCCCC0C00,0CCCCCCCC0C0C0C0,0000000000000000
1100 DATA 0000000000000000,0A02A2A2A22A20A0,0000000000000000,02020AAAAAA0A020
1110 DATA 02002022220A00A0,0A0A020220A0A020,0202A0200A02A020,020A2A0200AAA0A0
1120 DATA 0A0222002022A0A0,0A0AA0A0020AA020,02020A02A020A020,0A00A0AAAA0200A0
1130 DATA 020A02A222A02020,0000000000000000,0A022AA2AA22A0A0,0000000000000000
1140 DATA 5555555555555555,5555555555555555,5555500000055555,5550055511900555
1150 DATA 5505577751199055,5057755511191905,5057511111119105,0575111111191090
1160 DATA 0575111111119900,0151111111199090,0111111111910900,0111111119199090
1170 DATA 0111111191990900,5091919119909005,5500191909090055,5555000000005555
1180 DATA 5555555555555555,5555555555555555,5555500000055555,5550033322A00555
1190 DATA 55033777322AA055,50377333222A2A05,503732222222A205,03732222222A20A0
1200 DATA 037322222222AA00,02322222222AA0A0,0222222222A20A00,022222222A2AA0A0
1210 DATA 02222222A2AA0A00,50A2A2A22AA0A005,55002A2A0A0A0055,5555000000005555
1220 DATA 0000000000000000,0444444444444440,0444444444444440,0440000000000440
1230 DATA 04402A272AAA0440,04402A272AAA0440,0440000000000440,044440F7F8044440
1240 DATA 044440F7F8044440,0440000000000440,040FF77FF8800040,0400000000000040
1250 DATA 0444444444444440,0444444444444440,0444444444444440,0000000000000000
```

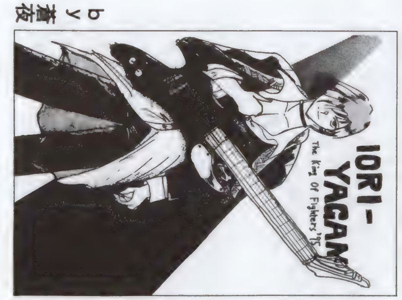
《リスト２》スライムは戦う～パート１～のメイン・プログラム・リスト

```
1 'save "1:SRAIM1.GAM
1000 '-----------[ 初期設定 ]---------------------------------------
1010 SCREEN 3,0,0,0:COLOR 7,0,0,7,2:DIM E%(132,5):WIDTH 80,25:CLS 3
1020 CONSOLE 0,25,0,1:DEF SEG=VARPTR(E%(0,0),1):BLOAD "sraim1.chr",0
1030 LINE(0,0)-(15,15),5,BF:GET(0,0)-(15,15),E%(0,5):CLS 3:JA(0)=3:JA(1)=3
1040 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):DIM ZA(40,22),ZB(40,22):HP(0)=6:HP(1)=6
1050 FOR I=0 TO 1:READ KA(I),KB(I),KC(I),KD(I),KE(I),KF(I),KG(I),KH(I):NEXT
1060 WA=900 :FOR I=0 TO 3:READ KT$(I):NEXT:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1070 DATA 224,239,224,191,232,251,225,254,226,191,227,254,229,251,228,239
1080 DATA どっこいしょ,おらー,いてー,やったー
1090 DIM BX(100),BY(100),SS(100),SR(100):Q=1
1100 '-----------[ タイトル ]---------------------------------------
1110 PAINT(0,0),5:PUT(0,0),E%(0,2),PSET:FOR Y=2 TO 15:FOR X=0 TO 15
1120 LINE(X*25+100,Y*14)-STEP(24,13),POINT(X,Y),BF:NEXT:NEXT:COLOR 1
1130 LINE(0,0)-(31,31),5,BF:SCREEN ,,,1:LOCATE 23,15
1140 PRINT"スライムは戦う  ～パート１～":COLOR 0:LOCATE 30,17
1150 PRINT"1 ＰＬＡＹＥＲ":LOCATE 30,19:PRINT"2 ＰＬＡＹＥＲ":LOCATE 30,21
1160 PRINT"設定":LOCATE 30,23:PRINT"終了":COLOR 1:TY=17:M=1
1170 K$=INKEY$:LOCATE 26,TY:PRINT"●"
1180 IF K$="2" AND TY<23 THEN GOSUB *K:TY=TY+2:M=M+1
1190 IF K$="8" AND TY>17 THEN GOSUB *K:TY=TY-2:M=M-1
1200 IF K$=" " THEN CLS 3:GOTO *S ELSE 1170
1210 *K:LOCATE 26,TY:PRINT"  ":RETURN
1220 '-----------[ 初期画面 ]---------------------------------------
1230 *S:IF M=3 THEN COLOR 7:LIST 2190- ELSE IF M=4 THEN COLOR 7:CLS 3:END
1240 FOR Y=0 TO 21:READ Z$:FOR X=0 TO 39:S=VAL("&H"+MID$(Z$,X+1,1))
1250 PUT(X*16,Y*16),E%(0,S):ZA(X,Y)=S:NEXT:NEXT:COLOR 7:LOCATE 28,22
1260 PRINT"ステージ チェック中":FOR Y=0 TO 21:FOR X=0 TO 39
1270 ON ZA(X,Y) GOSUB *A,*B,*B,*R,*R:NEXT:NEXT:CLS:Q=Q-1:COLOR 1:GOTO 1310
1280 *A:BX(Q)=X:BY(Q)=Y:ZB(X,Y)=Q:Q=Q+1:RETURN
1290 *B:CX(W)=X:CY(W)=Y:W=W+1:RETURN
1300 *R:RETURN
1310 LOCATE 0,22:PRINT"青スライム：":COLOR 2:LOCATE 40,22:PRINT"赤スライム："
1320 FOR U=0 TO 1:FOR I=0 TO 5:PUT(16*I+96+(U*320),352),E%(0,2+U):NEXT:NEXT
```

★ぷよマスターズ大会でXRGB-1をあんな値段で売っていると知っていれば，お金をもっと持って行ったのに…！早めに誌上で教えてよね!!（神奈川県川崎市・**まるやまたかし15才**）……【影：残念！電波新聞社のブースにいた私に声をかけてくれればよかったのに…。】

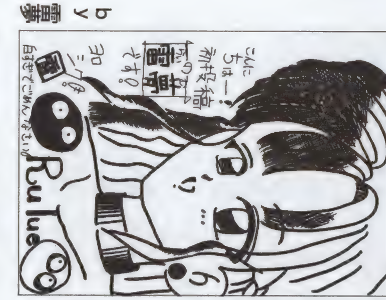
```
1330 '----------[ MAIN ]--------------------------------------------------
1340 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO WA:NEXT:IF M=1 AND I=1 THEN GOSUB *CPU:GOTO 1410
1350 IF INP(KA(I))=KB(I) AND CX(I)>0  THEN S(I)=-1:GOSUB *HH:GOTO 1360
1360 IF INP(KC(I))=KD(I) AND CX(I)<39 THEN S(I)=+1:GOSUB *HH:GOTO 1370
1370 IF CX(I)=0 THEN 1390
1380 IF INP(KE(I))=KF(I) AND ZA(CX(I)+S(I),CY(I))=1 AND HK(I)=0 AND SS(ZB(CX(I)+
S(I),CY(I)))=0 AND SR(ZB(CX(I)+S(I),CY(I)))=0 AND ZB(CX(I)+S(I),CY(I))>0 THEN GO
SUB *HAVE:GOTO 1400
1390 IF INP(KE(I))=KF(I) AND HK(I)>0 THEN GOSUB *NAGE
1400 IF INP(KG(I))=KH(I) AND JB(I)=0 AND ZA(CX(I),CY(I)+1)<5 THEN JB(I)=1
1410 NEXT:GOSUB *OTA:GOSUB *HYA:GOTO 1340
1420 '----------[  SUB  ]-------------------------------------------------
1430 *HH:IF CX(I)=0 OR CX(I)=1 THEN 1450
1440 IF ZB(CX(I)+S(I)+S(I),CY(I))>0 AND SS(ZB(CX(I)+S(I)+S(I),CY(I)))<>0 THEN RE
TURN
1450 IF ZA(CX(I)+S(I),CY(I))<4 THEN RETURN
1460 II=0:FOR J=1 TO HK(I):IF ZA(CX(I)+S(I),CY(I)-J)=5 THEN 1470 ELSE II=1
1470 NEXT:IF II=1 THEN RETURN ELSE FOR J=1 TO HK(I):EE=ZB(CX(I),CY(I)-J)
1480 ZA(CX(I)+S(I),CY(I)-J)=ZA(CX(I),CY(I)-J):ZA(CX(I),CY(I)-J)=5
1490 ZB(CX(I)+S(I),CY(I)-J)=ZB(CX(I),CY(I)-J):ZB(CX(I),CY(I)-J)=0
1500 BX(EE)=BX(EE)+S(I):PUT(16*CX(I),16*(CY(I)-J)),E%(0,5),PSET:NEXT
1510 GOSUB *KES:ON ZA(CX(I)+S(I),CY(I))+1 GOSUB *R,*R,*R,*R,*J,*CLE:RETURN
1520 *J:GOSUB *CLE:JA(I)=JA(I)+1:LL=3:GOSUB *H:RETURN
1530 *CLE:ZA(CX(I),CY(I))=5:CX(I)=CX(I)+S(I):ZA(CX(I),CY(I))=I+2:RETURN
1540 *HYA:FOR I=0 TO 1:PUT(CX(I)*16,CY(I)*16),E%(0,I+2),PSET:NEXT
1550 FOR I=1 TO Q:PUT(BX(I)*16,BY(I)*16),E%(0,1),PSET:NEXT:RETURN
1560 *KES:PUT(CX(I)*16,CY(I)*16),E%(0,5),PSET:RETURN
1570 *HAVE:DD=1:HI(I)=1:PA(I)=0:WW=0:HK(I)=0:BB=ZB(CX(I),CY(I)-DD)
1580 IF ZA(CX(I)+S(I),CY(I)-DD)=1 AND SS(BB)=0 AND ZB(CX(I)+S(I),CY(I)-DD)>0 THE
N HI(I)=HI(I)+1:DD=DD+1:GOTO 1580
1590 FOR J=1 TO HI(I)
1600 IF ZA(CX(I),CY(I)-J)=5 AND WW=0 THEN PA(I)=PA(I)+1 ELSE WW=1
1610 NEXT:HK(I)=PA(I)
1620 FOR J=1 TO PA(I):ZA(CX(I)+S(I),CY(I)+1-J)=5:ZA(CX(I),CY(I)-J)=1
1630 PUT(16*(CX(I)+S(I)),16*(CY(I)+1-J)),E%(0,5),PSET
1640 ZB(CX(I),CY(I)-J)=ZB(CX(I)+S(I),CY(I)+1-J):ZB(CX(I)+S(I),CY(I)+1-J)=0
1650 BB=ZB(CX(I),CY(I)-J):SR(BB)=1:BX(BB)=CX(I):BY(BB)=CY(I)-J:NEXT:LL=0:GOSUB *
H:RETURN
1660 *OTA:FOR I=0 TO 1:IF ZA(CX(I),CY(I)+1)=5 AND JB(I)=0 THEN 1670 ELSE 1720
1670 ZA(CX(I),CY(I))=5:PUT(CX(I)*16,CY(I)*16),E%(0,5),PSET
1680 CY(I)=CY(I)+1:ZA(CX(I),CY(I))=I+2:IF HK(I)=0 THEN 1720
1690 FOR J=2 TO HK(I)+1:PUT(CX(I)*16,(CY(I)-J)*16),E%(0,5),PSET
1700 ZA(CX(I),CY(I)-J+1)=1:MM=ZB(CX(I),CY(I)-J):ZB(CX(I),CY(I)-J+1)=MM
1710 ZA(CX(I),CY(I)-J)=5:BY(MM)=BY(MM)+1:ZB(CX(I),CY(I)-J)=0:NEXT
1720 IF JB(I)=1 AND JC(I)<JA(I) THEN 1730 ELSE 1810
1730 IF CY(I)-HK(I)=<0 THEN JB(I)=0:JC(I)=0:GOTO 1820
1740 IF ZA(CX(I),CY(I)-HK(I)-1)=5 THEN 1750 ELSE JB(I)=0:JC(I)=0:GOTO 1820
1750 IF HK(I)=0 THEN 1790
1760 FOR J=HK(I) TO 1 STEP -1:GG=ZB(CX(I),CY(I)-J)
1770 PUT(CX(I)*16,(CY(I)-J)*16),E%(0,5),PSET:ZA(CX(I),CY(I)-J-1)=1:BY(GG)=BY(GG)
-1
1780 ZB(CX(I),CY(I)-J-1)=ZB(CX(I),CY(I)-J):ZB(CX(I),CY(I)-J)=0:NEXT J
1790 PUT(CX(I)*16,CY(I)*16),E%(0,5),PSET:ZA(CX(I),CY(I))=5:CY(I)=CY(I)-1
1800 JC(I)=JC(I)+1:ZA(CX(I),CY(I))=I+2:GOTO 1820
1810 IF JC(I)=JA(I) THEN JB(I)=0:JC(I)=0
1820 NEXT I
1830 FOR I=1 TO Q:IF ZA(BX(I),BY(I)+1)=5 AND SS(I)=0 THEN 1840 ELSE 1870
1840 ZA(BX(I),BY(I))=5:ZB(BX(I),BY(I))=0:PUT(BX(I)*16,BY(I)*16),E%(0,5),PSET
1850 BY(I)=BY(I)+1:ZA(BX(I),BY(I))=1:ZB(BX(I),BY(I))=I:ZZZ=ZA(BX(I),BY(I)+1)
1860 IF ZZZ=2 OR ZZZ=3 THEN GOSUB *HIT
1870 IF SS(I)<>0 AND BX(I)=0 THEN SS(I)=0 ELSE IF SS(I)<>0 THEN GOSUB 1890
1880 NEXT:RETURN
1890 IF ZA(BX(I)+SS(I),BY(I))=5 AND BX(I)<40 THEN 1900 ELSE SS(I)=0:RETURN
1900 PUT(BX(I)*16,BY(I)*16),E%(0,5),PSET:ZA(BX(I)+SS(I),BY(I))=1
1910 ZA(BX(I),BY(I))=5:ZB(BX(I)+SS(I),BY(I))=ZB(BX(I),BY(I)):ZB(BX(I),BY(I))=0
1920 BX(I)=BX(I)+SS(I):IF SS(I)=-1 AND BX(I)=0 THEN RETURN ELSE ZZZ=ZA(BX(I)+SS(
I),BY(I))
1930 IF ZZZ=2 OR ZZZ=3 THEN GOSUB *HIT:RETURN ELSE RETURN
1940 *NAGE:YYY=0:OOO=0:FOR J=0 TO HK(I)-1
```

```
1950 IF ZA(CX(I)+S(I),CY(I)-J)=5 AND YYY=0 THEN OOO=OOO+1 ELSE YYY=1
1960 NEXT:IF HK(I)=OOO THEN LL=1:GOSUB *H:GOTO 1970 ELSE RETURN
1970 FOR J=1 TO HK(I):ZA(CX(I)+S(I),CY(I)-J+1)=1:ZA(CX(I),CY(I)-J)=5
1980 RRR=ZB(CX(I),CY(I)-J):ZB(CX(I)+S(I),CY(I)-J+1)=RRR:ZB(CX(I),CY(I)-J)=0
1990 PUT(CX(I)*16,(CY(I)-J)*16),E%(0,5),PSET:BX(RRR)=BX(RRR)+S(I):SR(RRR)=0
2000 BY(RRR)=BY(RRR)+1:SS(RRR)=S(I):NEXT:HK(I)=0:RETURN
2010 '----------[  HIT  ]-------------------------------------------------
2020 *HIT:I=ZZZ-2:LL=2:GOSUB *H:HP(I)=HP(I)-1:IF HP(I)=0 THEN *ENDING
2030 LINE(CX(I)*16,CY(I)*16)-(CX(I)*16+15,CY(I)*16+15),2,BF
2040 PUT(16*(HP(I)+2)+64+(I*320),352),E%(0,I+2):RETURN
2050 *ENDING:LINE(256,176)-(368,224),0,BF:PUT(272,192),E%(0,3-I),PSET
2060 LOCATE 36,12:COLOR 7:PRINT"の勝ち！":IF INKEY$=" " THEN RUN ELSE 2060
2070 '----------[ 文字表示 ]----------------------------------------------
2080 *H:LOCATE 11+(I*40),24:PRINT STRING$(20," ");
2090 COLOR 7:LOCATE 11+(I*40),24:PRINT "「"+KT$(LL)+"」";:RETURN
2100 '----------[  CPU  ]-------------------------------------------------
2110 *CPU:CP=INT(RND*4)
2120 IF CP=0 AND CX(I)>0  THEN S(I)=-1:GOSUB *HH
2130 IF CP=1 AND CX(I)<39 THEN S(I)=+1:GOSUB *HH
2140 IF CX(I)=0 THEN 2160
2150 IF CP=2 AND ZA(CX(I)+S(I),CY(I))=1 AND HK(I)=0 AND SS(ZB(CX(I)+S(I),CY(I)))
=0 AND SR(ZB(CX(I)+S(I),CY(I)))=0 AND ZB(CX(I)+S(I),CY(I))>0 THEN GOSUB *HAVE:GO
TO 2170
2160 IF CP=2 AND HK(I)>0 THEN GOSUB *NAGE
2170 IF CP=3 AND JB(I)=0 AND ZA(CX(I),CY(I)+1)<4 THEN JB(I)=1
2180 RETURN
2190 '----------[STAGE]---------------------------------------------------
2200 DATA 0000000000000000000000000000000000000000
2210 DATA 0555555555555555555555555555555555555550
2220 DATA 0455555551555555555555555555551555555540
2230 DATA 0000005555500000000000000000005555500000
2240 DATA 0000555552555555555555555555555355555000
2250 DATA 0005555551555555555555555555555155555500
2260 DATA 0055555551555555555555555555555155555550
2270 DATA 0555500000055555555555555555500000055550
2280 DATA 0555555555555555555555555555555555555550
2290 DATA 0155555555555555555555555555555555555510
2300 DATA 0155555555555555500000055555555555555510
2310 DATA 0155555555555555555555555555555555555510
2320 DATA 0155555555555555555555555555555555555510
2330 DATA 0000000000000055555555500000000000000000
2340 DATA 0555555555555555555555555555555555555550
2350 DATA 0555555555555555555555555555555555555550
2360 DATA 0555555555555555555555000555555555555550
2370 DATA 0555555555555555555555555555555555555550
2380 DATA 0555555555555555555555555555555555555550
2390 DATA 0555100000000000055115500000000000015550
2400 DATA 0555100000000000055115500000000000015550
2410 DATA 0000000000000000000000000000000000000000
```



by 蒼夜

評…きまってるぜよ！（影）



by 雷夢

評…キミも「ぷよ」やってる？（編）

★○○欲しいから売ってくれ！とか××を△△と交換してくれ！といったページを作ってくださいな！影大先生!?（山口県小野田市・絶渡14才）……【影：大先生の私の提案で始まった「BM特選市場」はいかがでしょうか？ますます充実させてまいります。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用



超大作シミュレーションRPG!!

LEGEND OF RESISTANCE4
（レジェンド オブ レジスタンス）

杉田　義幸

PC-9801シリーズ

内　容

ジャンルとしてはシミュレーションRPG。一つの面が縦11×横20の220マスで構成されていて，全部で15面あります。

仲間の数は計７人で，面が進むと増えていきます。

使いかた・遊びかた

普通にプログラムを組んでもらえればよいのですが，ファイル同時オープン数は，３にしておいてください。

操作方法

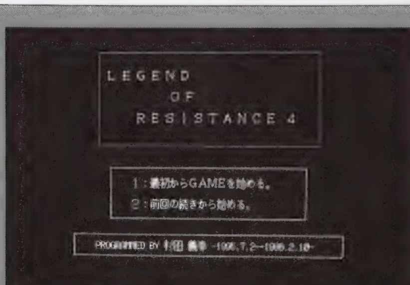
使用するキーの数は，テンキー，スペース・キー，Zキーです。ゲームが始まると，誰を動かすか聞いてくるので，名前と相対する番号のキーを押せば，キャラを8，2，4，6キーで上下左右に動かせます。移動中に止めたいときには，0キーを押します。全員動かし終えるか，または「誰を動かしますか？」と表示されているときに0キーを押せば，敵のターンになります。

また，「誰を動かしますか？」と表示されているときにZキーを押すと，キャラのパラメータを見ることができます。1～7キーを押し，１人のパラメータを見た後，別のキャラのパラメータを見たいと思ったら，Zキーを一度押し，また1～7キーを押してください。元の画面に戻るには，Zキーを２回押します。

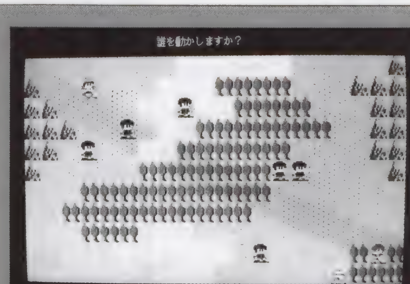
それから，戦闘時にはスペース・キーを３回，レベルアップ時には６回，テンポよく押してください。そうしないとプログラムが先に進みませんので。

入力方法

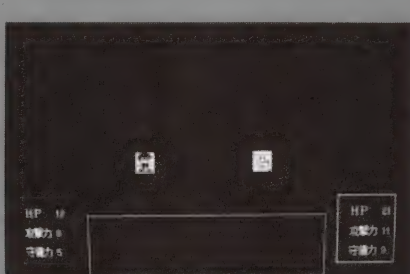
BASICで打ち込んでください。とて



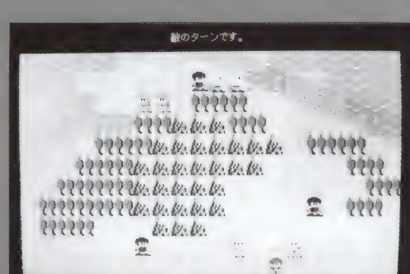
▼《写真１》シンプルにまとまっているタイトル



▲《写真２》右下のほうにいるのがレジスタンスだ



▲《写真３》敵と接触すると戦闘に突入するぞ！



▲《写真４》セカンド・ステージはさらに戦略的に！

LEGEND OF RESISTANCE 4のプログラム・リスト

```
10 WIDTH 80,25:CONSOLE ,,0,1:SCREEN 3,2,0,1:CLS 3:COLOR ,,,,2:KKK=10
20 DIM VD$(320),NN(340),TEKI(340),VE(24),PO(12)
30 DIM SOUG%(257),SABA%(257),HAYA%(257),YAMA%(257),UMI%(257),SIRO%(257),SS%(257)
,HASH%(257),TEIZ%(257)
40 DIM CEF%(257),AYU%(257),DIE%(257),SOL%(257),BIZ%(257),ROU%(257),WIG%(257)
50 DIM KAO1%(2801),KAO2%(2801),KAO3%(2801),KAO4%(2801),KAO5%(2801),KAO6%(2801),K
AO7%(2801)
60 DIM ENE1%(257),ENE2%(257),ENE3%(257),ENE4%(257),ENE5%(257),ENE6%(257)
70 DIM EX(30),EY(30),ESHP(20),EHP(20),EKO(20),ESH(20),ESP(20),ETE(20),EMO(20),EK
EI(20),ENEM(20),SON(20),ENCH(20),ESHA(20)
80 COLOR 7:COLOR=(9,&HCF9)
90 FOR H=0 TO 12:LOCATE 19,12:PRINT "キャラクターを読み込んでいます・・・";"(";H
+1;"/21)":FOR I=0 TO 15:READ A$:FOR J=0 TO 15:LINE(J*2+H*32,I*2)-(J*2+1+H*32,I*2
+1),VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1)),BF:NEXT J,I,H
100 FOR H=0 TO 7:LOCATE 19,12:PRINT "キャラクターを読み込んでいます・・・";"(";H
+14;"/21)":FOR I=0 TO 15:READ A$:FOR J=0 TO 15:LINE(J*2+H*32,I*2+32)-(J*2+1+H*32
,I*2+33),VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1)),BF:NEXT J,I,H
110 LINE(256,32)-(287,63),7,BF
120 GET(0,0)-(31,31),CEF%:GET(32,0)-(63,31),AYU%:GET(64,0)-(95,31),DIE%:GET(96,0
)-(127,31),SOL%:GET(128,0)-(159,31),BIZ%:GET(160,0)-(191,31),ROU%:GET(192,0)-(22
3,31),WIG%:GET(224,0)-(255,31),ENE1%:GET(256,0)-(287,31),ENE2%:GET(288,0)-(319,3
1),ENE3%
130 GET(320,0)-(351,31),ENE4%:GET(352,0)-(383,31),ENE5%:GET(384,0)-(415,31),ENE6
%
```

★98，Win95，使ってみたが，TOWNS-OSのほうが使いやすい。なぜ，こんなに良いパソコンが消えようとしているのだー。Come back Towns！（宮城県仙台市・**伊東徹也16才**）……**【影：ならば消えぬように君の作ったプログラムを投稿し続けるといいんじゃない？】**

《第1表》変数表

KKK	ウェイトの長さ。大きくするとウェイトも大きくなる
Z	左上から順にZ座標というものがあり，41から始まって右へ進む毎に1ずつ増え，下に下がるごとに20たされる
VD$(Z)	( )内のZ座標のマップデータ
NN(Z)	( )内のZ座標に何らかの物体があるかどうかを調べる
TEKI(Z)	( )内のZ座標に敵がいるかどうか
NA$, N$, X, Y, HP, SHP, L, KO, SH, SP, TE, LU, MO, SHA, KEI	それぞれ右側に( )がつき，その( )内の数字に対応するキャラのフルネーム，名前，X座標，Y座標，HP，最大HP，レベル攻撃力，守備力，素早さ，技能熟達度，運，移動力，射程距離，経験値
SON( )	( )内に割り当てられた敵キャラを捕まえたかどうか
ENCH( )	( )内のキャラの特徴
NS	1～7まであり，味方のキャラに割り当てられている
MCH(NS)	( )内の味方キャラが動いたかどうか

NSに割り当てられたキャラの名前と特徴

1. ケッファー：攻撃，守備共に強い
2. アユスティン：素早く，技も優れている
3. ディーヴァ：間接攻撃（1マス離れて攻撃）可能
4. ソルちゃん(ソラスト)：仲間のHPを回復
5. ビジル：守備力が非常に高い
6. ルーザ：間接攻撃可能。ディーヴァのほうが決定打がある
7. ウィガン：バランスのとれた戦士

も長いプログラムなので頑張ってください。

改造のアドバイス

面の数およびグラフィックの数を増やす，画面をスクロールさせマップを広くする，面を充実させる…また，それ以外にもキャラの顔を描いたり，弾闘時のグラフィックを別に作ったり，台詞を多くしたりと，内容的，視覚的に改善の余地はあると思います。

CHECKER FLAG

編：おお～！これは素晴らしいです。全体的にまとまった作品ですね。
Dr.D：うむ，敵の思考ルーチンなどもしっかり組んであるのぉ。
つぐ美：グラフィックも最高ね！
Dr.D：ちょっとリストは長いが打ち込む価値は十分あるぞっ！

苦労した点

どこかと言われてもデータ文以外のすべてとしか答えようがありません。何しろプログラムを組むのは初めてなので，ずい分と無駄なことをしてると思われる人もあるでしょう。強いて言えば，敵が味方に向かって歩いてくるというところでしょうか。

●参考にしたもの

・ファイアーエムブレム（ファミコン版のみ）



```
140 GET(0,32)-(31,63),SOUG%:GET(32,32)-(63,63),SABA%:GET(64,32)-(95,63),HAYA%:GE
T(96,32)-(127,63),YAMA%:GET(128,32)-(159,63),UMI%:GET(160,32)-(191,63),SIRO%:GET
(192,32)-(223,63),HASH%:GET(224,32)-(255,63),TEIZ%:GET(256,32)-(287,63),SS%
150 MES$(1)="最大ＨＰ":MES$(2)="攻撃力":MES$(3)="守備力":MES$(4)="敏捷性":MES$(5
)="技能熟達度":MES$(6)="運の強さ"
160 SCREEN ,,0,1:CLS 3:RESTORE 3170:FOR I=1 TO 7:READ NA$,N$,L,H,KO,SH,SP,TE,LU,
SHA,MO,KEI:NA$(I)=NA$:N$(I)=N$:LV(I)=L:SHP(I)=H:HP(I)=H:KO(I)=KO:SH(I)=SH:SP(I)=
SP:TE(I)=TE:LU(I)=LU:SHA(I)=SHA:MO(I)=MO:KEI(I)=KEI:NEXT I
170 FOR I=1 TO 7:READ BT$:BT$(I)=BT$:NEXT I:FOR I=1 TO 8:READ BM$:BM$(I)=BM$:NEX
T I:CLS 1:SCREEN ,0,,:GOSUB *TIT
180 GOSUB *IP:IF I0=251 THEN COLOR@ (24,15)-(54,15),6:GOSUB *W4:CLS 3:GOSUB *LOA
 ELSE IF I0=253 THEN COLOR@ (24,13)-(54,13),6:GOSUB *W4:CLS 3:GOTO 190 ELSE GOTO
 180
190 IF MEN=0 THEN RESTORE 3330 ELSE IF MEN=2 THEN RESTORE 3340 ELSE IF MEN=3 THE
N RESTORE 3350 ELSE IF MEN=4 THEN RESTORE 3360 ELSE IF MEN=5 THEN RESTORE 3370 E
LSE IF MEN=6 THEN RESTORE 3380 ELSE IF MEN=7 THEN RESTORE 3390
200 IF MEN=8 THEN RESTORE 3400 ELSE IF MEN=9 THEN RESTORE 3410 ELSE IF MEN=10 TH
EN RESTORE 3420 ELSE IF MEN=11 THEN RESTORE 3430
210 IF MEN=12 THEN RESTORE 3440 ELSE IF MEN=13 THEN RESTORE 3450 ELSE IF MEN=14
THEN RESTORE 3460 ELSE IF MEN=15 THEN RESTORE 3470 ELSE IF MEN=16 THEN 2690
220 READ MEN,CK,SI:FOR I=1 TO CK:READ X,Y:GOSUB *Z:X(I)=X:Y(I)=Y:NN(Z)=1:MCH(I)=
0:NEXT I
230 IF MEN=1 THEN RESTORE 3490 ELSE IF MEN=2 THEN RESTORE 3500 ELSE IF MEN=3 THE
N RESTORE 3510 ELSE IF MEN=4 THEN RESTORE 3520 ELSE IF MEN=5 THEN RESTORE 3530 E
LSE IF MEN=6 THEN RESTORE 3540
240 IF MEN=7 THEN RESTORE 3550 ELSE IF MEN=8 THEN RESTORE 3560 ELSE IF MEN=9 THE
N RESTORE 3570 ELSE IF MEN=10 THEN RESTORE 3580 ELSE IF MEN=11 THEN RESTORE 3590
250 IF MEN=12 THEN RESTORE 3600 ELSE IF MEN=13 THEN RESTORE 3610 ELSE IF MEN=14
THEN RESTORE 3620 ELSE IF MEN=15 THEN RESTORE 3630
260 COLOR=(4,&HF00):IF MEN=7 OR MEN=8 OR MEN=12 THEN COLOR=(4,&H9C)
270 SCREEN ,2,,:FOR I=1 TO 11:READ B$:FOR J=1 TO 20:A$=MID$(B$,J,1)
280 IF A$="1" THEN PUT(J*32-32,I*32),SOUG%:VD$(((I-1)*20)+J+40)="1" ELSE IF A$="
2" THEN PUT(J*32-32,I*32),SABA%:VD$(((I-1)*20)+J+40)="2" ELSE IF A$="3" THEN PUT
(J*32-32,I*32),HAYA%:VD$(((I-1)*20)+J+40)="3"
290 IF A$="4" THEN PUT(J*32-32,I*32),YAMA%:VD$(((I-1)*20)+J+40)="4":NN(((I-1)*20
)+J+40)=1 ELSE IF A$="5" THEN PUT(J*32-32,I*32),UMI%:VD$(((I-1)*20)+J+40)="5":NN
(((I-1)*20)+J+40)=1
300 IF A$="6" THEN PUT(J*32-32,I*32),SIRO%:VD$(((I-1)*20)+J+40)="6" ELSE IF A$="
7" THEN PUT(J*32-32,I*32),HASH%:VD$(((I-1)*20)+J+40)="7" ELSE IF A$="8" THEN PUT
(J*32-32,I*32),TEIZ%:VD$(((I-1)*20)+J+40)="8"
310 NEXT J,I
320 PUT(X(1),Y(1)),CEF%,PSET:PUT(X(2),Y(2)),AYU%,PSET:IF CK>=3 THEN PUT(X(3),Y(3
)),DIE%,PSET:IF CK>=4 THEN PUT(X(4),Y(4)),SOL%,PSET:IF CK>=5 THEN PUT(X(5),Y(5))
,BIZ%,PSET:IF CK>=6 THEN PUT(X(6),Y(6)),ROU%,PSET
330 IF CK>=7 THEN PUT(X(7),Y(7)),WIG%,PSET
340 IF MEN=1 THEN RESTORE 3650 ELSE IF MEN=2 THEN RESTORE 3660 ELSE IF MEN=3 THE
N RESTORE 3670 ELSE IF MEN=4 THEN RESTORE 3680 ELSE IF MEN=5 THEN RESTORE 3690 E
LSE IF MEN=6 THEN RESTORE 3700 ELSE IF MEN=7 THEN RESTORE 3710
350 IF MEN=8 THEN RESTORE 3720 ELSE IF MEN=9 THEN RESTORE 3730 ELSE IF MEN=10 TH
EN RESTORE 3740 ELSE IF MEN=11 THEN RESTORE 3750 ELSE IF MEN=12 THEN RESTORE 376
0 ELSE IF MEN=13 THEN RESTORE 3780
360 IF MEN=14 THEN RESTORE 3800 ELSE IF MEN=15 THEN RESTORE 3820
370 READ ECK,E1,E2,E3,E4,E5,E6,H,K,S,P,T,EI,M:FOR I=1 TO E1:READ X,Y:PUT(X,Y),EN
E1%,PSET:ENCH(I)=1:ESHA(I)=1:EX(I)=X:EY(I)=Y:EMO(I)=M:ESHP(I)=H:EHP(I)=H:EKO(I)=
K:ESH(I)=S:ESP(I)=P:ETE(I)=T:EKEI(I)=EI:GOSUB *SHO:NEXT I
380 IF E1=E2 THEN 390 ELSE READ H,K,S,P,T,EI,M:FOR I=E1+1 TO E2:READ X,Y:PUT(X,Y
),ENE2%,PSET:ENCH(I)=2:ESHA(I)=2:EX(I)=X:EY(I)=Y:EMO(I)=M:ESHP(I)=H:EHP(I)=H:EKO
(I)=K:ESH(I)=S:ESP(I)=P:ETE(I)=T:EKEI(I)=EI:GOSUB *SHO:NEXT I
390 IF E2=E3 THEN 400 ELSE READ H,K,S,P,T,EI,M:FOR I=E2+1 TO E3:READ X,Y:PUT(X,Y
),ENE3%,PSET:ENCH(I)=3:ESHA(I)=1:EX(I)=X:EY(I)=Y:EMO(I)=M:ESHP(I)=H:EHP(I)=H:EKO
(I)=K:ESH(I)=S:ESP(I)=P:ETE(I)=T:EKEI(I)=EI:GOSUB *SHO:NEXT I
400 IF E3=E4 THEN 410 ELSE READ H,K,S,P,T,EI,M:FOR I=E3+1 TO E4:READ X,Y:PUT(X,Y
),ENE4%,PSET:ENCH(I)=4:ESHA(I)=1:EX(I)=X:EY(I)=Y:EMO(I)=M:ESHP(I)=H:EHP(I)=H:EKO
(I)=K:ESH(I)=S:ESP(I)=P:ETE(I)=T:EKEI(I)=EI:GOSUB *SHO:NEXT I
410 IF E4=E5 THEN 420 ELSE READ H,K,S,P,T,EI,M:FOR I=E4+1 TO E5:READ X,Y:PUT(X,Y
),ENE5%,PSET:ENCH(I)=5:ESHA(I)=1:EX(I)=X:EY(I)=Y:EMO(I)=M:ESHP(I)=H:EHP(I)=H:EKO
(I)=K:ESH(I)=S:ESP(I)=P:ETE(I)=T:EKEI(I)=EI:GOSUB *SHO:NEXT I
420 IF E5=E6 THEN 430 ELSE READ H,K,S,P,T,EI,M:FOR I=E5+1 TO E6:READ X,Y:PUT(X,Y
),ENE6%,PSET:ENCH(I)=6:ESHA(I)=2:EX(I)=X:EY(I)=Y:EMO(I)=M:ESHP(I)=H:EHP(I)=H:EKO
(I)=K:ESH(I)=S:ESP(I)=P:ETE(I)=T:EKEI(I)=EI:GOSUB *SHO:NEXT I
430 SCREEN ,0,,
440 '味方のキャラの移動---------------------------------------
450 TURN=1:NS=0:CLS 1:LOCATE 28,0:PRINT "誰を動かしますか？"
460 GOSUB *IP:IF I0=253 AND MCH(1)=0 THEN NS=1:X=X(1):Y=Y(1):M=MO(1):GOTO 520 EL
SE IF I0=251 AND MCH(2)=0 THEN NS=2:X=X(2):Y=Y(2):M=MO(2):GOTO 520 ELSE IF I0=24
7 AND MCH(3)=0 AND CK>=3 THEN NS=3:X=X(3):Y=Y(3):M=MO(3):GOTO 520
470 IF I0=239 AND MCH(4)=0 AND CK>=4 THEN NS=4:X=X(4):Y=Y(4):M=MO(4):GOTO 520 EL
SE IF I0=223 AND MCH(5)=0 AND CK>=5 THEN NS=5:X=X(5):Y=Y(5):M=MO(5):GOTO 520 ELS
E IF I0=191 AND MCH(6)=0 AND CK>=6 THEN NS=6:X=X(6):Y=Y(6):M=MO(6):GOTO 520
480 IF I0=127 AND MCH(7)=0 AND CK>=7 THEN NS=7:X=X(7):Y=Y(7):M=MO(7):GOTO 520
490 IF I0=254 OR CCK=CK THEN CLS 1:LOCATE 32,0:PRINT "ターン終了します。":FOR I=
1 TO CK:MCH(I)=0:NEXT I:GOSUB *W4:CLS 1:LOCATE 32,0:PRINT "敵のターンです。":CCK
=0:TURN=2:GOSUB *ENE:HP(4)=HP(4)+2:IF HP(4)>SHP(4) THEN HP(4)=SHP(4):GOTO 450 EL
SE GOTO 450
```


★「俺コレ」は休んだ分しっかりやってほしい。たまにはちゃんとゲームの紹介をしてほしい。働けBMスタッフよ！キミたちの明日は明るい！（長野県松本市・**松本まもる16才**）……【**影**：いやあ，同感同感!!ベニーさんしっかりお願いしますよ!!】

```
500 IF INKEY$="Z" THEN GOSUB *PARA
510 GOTO 460
520 CLS 1:GOSUB *Z:NN(Z)=0:GOSUB 630:GOSUB *W2
530 IF INKEY$="" THEN 530
540 GOSUB *IP:GOSUB *Z
550 IF IO=191 AND X<608 AND NN(Z+1)=0 THEN GOSUB 1060:X=X+32:GOSUB 710:MM=MM+1:G
OSUB *Z:GOTO 610
560 IF I1=254 AND Y>63 AND NN(Z-20)=0 THEN GOSUB 1060:Y=Y-32:GOSUB 710:MM=MM+1:G
OSUB *Z:GOTO 610
570 IF IO=254 THEN CLS 1:LOCATE 24,0:PRINT "ここでよろしいですか？(YES/0,NO/9)":
GOSUB *W2:GOSUB 710:GOSUB 640:GOTO 450
580 IF IO=251 AND Y<352 AND NN(Z+20)=0 THEN GOSUB 1060:Y=Y+32:GOSUB 710:MM=MM+1:
GOSUB *Z:GOTO 610
590 IF IO=239 AND X>31 AND NN(Z-1)=0 THEN GOSUB 1060:X=X-32:GOSUB 710:MM=MM+1:GO
SUB *Z:GOTO 610
600 GOTO 530
610 IF M=MM THEN LOCATE 24,0:PRINT "ここでよろしいですか？(YES/0,NO/9)":GOSUB *W
2:GOSUB 710:GOSUB 640:GOTO 450
620 GOTO 530
630 LOCATE 30,0:PRINT N$(NS)+"を動かします。":GOSUB *W4:CLS 1:RETURN
640 '配置するかしないかの判断をします------------------------
650 GOSUB *IP
660 IF IO=254 THEN X(NS)=X:Y(NS)=Y:GOSUB *Z:MCH(NS)=1:CLS 1:LOCATE 35,0:PRINT "
配置します。":GOSUB *W4:CLS 1:MM=0:NN(Z)=1:Z(NS)=Z:CCK=CCK+1:GOSUB 850:GOSUB 760
:GOTO 690:RETURN
670 IF I1=253 THEN CLS 1:GOSUB 1060:MM=0:X=X(NS):Y=Y(NS):GOSUB 710:RETURN
680 GOTO 650
690 IF Z=SI THEN CLS 1:LOCATE 29,0:PRINT "城を取り返しました！！":GOSUB *W4:GOSU
B *W4:MEN=MEN+1:EYCK=0:CLS 3:FOR I=1 TO 260:NN(I)=0:TEKI(I)=0:CCK=0:NEXT I:FOR I
=1 TO CK:MCH(I)=0:HP(I)=SHP(I):NEXT I:GOSUB *SAV:GOTO 190
700 RETURN
710 'キャラの配置-----------------------------------------
720 IF NS=1 THEN PUT(X,Y),CEF%,PSET ELSE IF NS=2 THEN PUT(X,Y),AYU%,PSET ELSE IF
 NS=3 THEN PUT(X,Y),DIE%,PSET ELSE IF NS=4 THEN PUT(X,Y),SOL%,PSET ELSE IF NS=5
THEN PUT(X,Y),BIZ%,PSET ELSE IF NS=6 THEN PUT(X,Y),ROU%,PSET
730 IF NS=7 THEN PUT(X,Y),WIG%,PSET
740 GOSUB *Z:Z(NS)=Z
750 RETURN
760 'ソルちゃんが仲間のHPを回復--------------------------------
770 IF NS<>4 OR HP(4)<6 THEN RETURN
780 CLS 1:LOCATE 20,0:PRINT "「誰かのHPを回復しようかな？」(YES/0,NO/9)"
790 GOSUB *IP:IF I1=253 THEN RETURN ELSE IF IO=254 THEN CLS 1:LOCATE 22,0:PRINT
"「誰を元気にしてあげちゃおっか？」(1-";CK;")":GOTO 800 ELSE GOTO 790
800 GOSUB *IP:IF IO=253 THEN KAN=1:GOTO 830 ELSE IF IO=251 THEN KAN=2:GOTO 830 E
LSE IF IO=247 AND CK>=3 THEN KAN=3:GOTO 830 ELSE IF IO=223 AND CK>=5 THEN KAN=5:
GOTO 830
810 IF IO=191 AND CK>=6 THEN KAN=6:GOTO 830 ELSE IF IO=127 AND CK>=7 THEN KAN=7:
GOTO 830
820 GOTO 800
830 CLS 1:LOCATE 22,0:PRINT N$(KAN)+"ちゃん、HP回復ぅーー！！":GOSUB *W4:HP(KA
N)=HP(KAN)+LV(4)+9:IF HP(KAN)>SHP(KAN) THEN HP(KAN)=SHP(KAN):HP(4)=HP(4)-4:RETUR
N ELSE RETURN
840 B=0:'敵がいるかいないかの判断をします--------------------------------
850 IF TEKI(Z-40)=1 AND SHA(NS)=2 THEN VE(1)=1:B=B+1:PO(B)=1
860 IF TEKI(Z-21)=1 AND SHA(NS)=2 THEN VE(2)=1:B=B+1:PO(B)=2
870 IF TEKI(Z-20)=1 THEN VE(3)=1:B=B+1:PO(B)=3
880 IF TEKI(Z-19)=1 AND SHA(NS)=2 THEN VE(4)=1:B=B+1:PO(B)=4
890 IF TEKI(Z-2)=1 AND SHA(NS)=2 THEN VE(5)=1:B=B+1:PO(B)=5
900 IF TEKI(Z-1)=1 THEN VE(6)=1:B=B+1:PO(B)=6
910 IF TEKI(Z+1)=1 THEN VE(7)=1:B=B+1:PO(B)=7
920 IF TEKI(Z+2)=1 AND SHA(NS)=2 THEN VE(8)=1:B=B+1:PO(B)=8
930 IF TEKI(Z+19)=1 AND SHA(NS)=2 THEN VE(9)=1:B=B+1:PO(B)=9
940 IF TEKI(Z+20)=1 THEN VE(10)=1:B=B+1:PO(B)=10
950 IF TEKI(Z+21)=1 AND SHA(NS)=2 THEN VE(11)=1:B=B+1:PO(B)=11
960 IF TEKI(Z+40)=1 AND SHA(NS)=2 THEN VE(12)=1:B=B+1:PO(B)=12
970 IF B=0 THEN RETURN
980 CLS 1:GOSUB *W4:GOSUB 1810:FOR A=1 TO 12:VE(A)=0:PO(A)=0:NEXT A:B=0:RETURN
990 '必要不可欠なルーチン----------------------------------------------
1000 *Z:Z=(((X/32)+1)+(((Y/32)-1)*20)+40):RETURN
1010 *IP:IO=INP(&HEO):I1=INP(&HE1):RETURN
1020 *W2:KK=KKK*200:FOR K=0 TO KK:NEXT K:RETURN
1030 *W4:KK=KKK*400:FOR K=0 TO KK:NEXT K:RETURN
1040 *W6:KK=KKK*600:FOR K=0 TO KK:NEXT K:RETURN
1050 *W8:KK=KKK*800:FOR K=0 TO KK:NEXT K:RETURN
1060 IF VD$(Z)="1" THEN PUT(X,Y),SOUG%,PSET ELSE IF VD$(Z)="2" THEN PUT(X,Y),SAB
A%,PSET ELSE IF VD$(Z)="3" THEN PUT(X,Y),HAYA%,PSET ELSE IF VD$(Z)="6" THEN PUT(
X,Y),SIRO%,PSET ELSE IF VD$(Z)="7" THEN PUT(X,Y),HASH%,PSET
1070 IF VD$(Z)="8" THEN PUT(X,Y),TEIZ%,PSET
1080 RETURN
1090 *ENE '敵キャラがMCHを探す-----------------------------
1100 FOR I=1 TO ECK:GOTO 1180
1110 FOR J=1 TO CK:MX(J)=X(J):MY(J)=Y(J):NEXT J
1120 PP(1)=ABS((EX(I)-MX(1))/32)+ABS((EY(I)-MY(1))/32)
1130 KT=PP(1):MX=X(1):MY=Y(1):FOR L=2 TO CK:PP(L)=ABS((EX(I)-MX(L))/32)+ABS((EY(
I)-MY(L))/32):IF KT>PP(L) THEN KT=PP(L):MX=X(L):MY=Y(L)
1140 NEXT L:IF ENCH(I)=4 AND KT>EMO(I)+1 THEN 1160 ELSE IF ENCH(I)=3 AND KT>1 TH
EN 1160 ELSE IF ENCH(I)=5 AND EYCK<8 THEN 1160 ELSE IF ENCH(I)=6 AND KT>EMO(I)+1
 THEN 1160
1150 X=EX(I):Y=EY(I):GOSUB *Z:NN(Z)=0:TEKI(Z)=0:GOSUB *EIDO:IF EHP(I)=1 THEN GOS
UB 2490
1160 NEXT I
1170 RETURN
1180 IF SON(I)=0 THEN 1160
1190 GOTO 1110
1200 *EIDO '敵キャラの移動--------------------------------------------
1210 IF INKEY$="" THEN GOTO 1230
1220 GOTO 1210
1230 GOSUB *Z:IF ABS((X-MX)/32)+ABS((Y-MY)/32)<=ESHA(I) THEN GOSUB *W4:GOSUB *Z:
C=0:EX(I)=X:EY(I)=Y:NN(Z)=1:TEKI(Z)=1:ENEM(I)=Z:GOSUB *BA:RETURN
1240 IF X<MX AND Y=MY AND X<608 AND Y<352 AND NN(Z+1)=1 AND NN(Z+20)=0 AND NN(Z+
21)=0 AND C<=EMO(I)-2 THEN GOSUB *Z:GOSUB 1060:Y=Y+32:GOSUB 1390:GOSUB *W2:GOSUB
 1060:X=X+32:GOSUB 1390:GOSUB *Z:C=C+1:GOSUB *W2:GOTO 1360
1250 IF X<MX AND Y=MY AND X<608 AND Y>63 AND NN(Z+1)=1 AND NN(Z-20)=0 AND NN(Z-1
9)=0 AND C<=EMO(I)-2 THEN GOSUB *Z:GOSUB 1060:Y=Y-32:GOSUB 1390:GOSUB *W2:GOSUB
1060:X=X+32:GOSUB 1390:GOSUB *Z:C=C+1:GOSUB *W2:GOTO 1360
1260 IF X<MX AND X<608 AND NN(Z+1)=0 THEN GOSUB *Z:GOSUB 1060:X=X+32:GOSUB 1390:
GOSUB *W2:GOTO 1360
1270 IF Y<MY AND X=MX AND X<608 AND Y<352 AND NN(Z+20)=1 AND NN(Z+1)=0 AND NN(Z+
21)=0 AND C<=EMO(I)-2 THEN GOSUB *Z:GOSUB 1060:X=X+32:GOSUB 1390:GOSUB *W2:GOSUB
 1060:Y=Y+32:GOSUB 1390:GOSUB *W2:C=C+1:GOSUB *Z:GOTO 1360
1280 IF Y<MY AND X=MX AND X>31 AND Y<352 AND NN(Z+20)=1 AND NN(Z-1)=0 AND NN(Z+1
9)=0 AND C<=EMO(I)-2 THEN GOSUB *Z:GOSUB 1060:X=X-32:GOSUB 1390:GOSUB *W2:GOSUB
1060:Y=Y+32:GOSUB 1390:GOSUB *Z:C=C+1:GOSUB *W2:GOTO 1360
1290 IF Y<MY AND Y<352 AND NN(Z+20)=0 THEN GOSUB *Z:GOSUB 1060:Y=Y+32:GOSUB 1390
:GOSUB *W2:GOTO 1360
1300 IF X>MX AND Y=MY AND Y<352 AND X>31 AND NN(Z-1)=1 AND NN(Z+20)=0 AND NN(Z+1
9)=0 AND C<=EMO(I)-2 THEN GOSUB *Z:GOSUB 1060:Y=Y+32:GOSUB 1390:GOSUB *W2:GOSUB
1060:X=X-32:GOSUB 1390:GOSUB *W2:C=C+1:GOSUB *Z:GOTO 1360
1310 IF X>MX AND Y=MY AND Y>63 AND X>31 AND NN(Z-1)=1 AND NN(Z-20)=0 AND NN(Z-21
)=0 AND C<=EMO(I)-2 THEN GOSUB *Z:GOSUB 1060:Y=Y-32:GOSUB 1390:GOSUB *W2:GOSUB 1
060:X=X-32:GOSUB 1390:GOSUB *W2:C=C+1:GOSUB *Z:GOTO 1360
1320 IF X>MX AND NN(Z-1)=0 AND X>31 THEN GOSUB *Z:GOSUB 1060:X=X-32:GOSUB 1390:G
OSUB *W2:GOTO 1360
1330 IF Y>MY AND X=MX AND X<608 AND Y>63 AND NN(Z-20)=1 AND NN(Z+1)=0 AND NN(Z-1
9)=0 AND C<=EMO(I)-2 THEN GOSUB *Z:GOSUB 1060:X=X+32:GOSUB 1390:GOSUB *W2:GOSUB
1060:Y=Y-32:GOSUB 1390:GOSUB *W2:C=C+1:GOSUB *Z:GOTO 1360
1340 IF Y>MY AND X=MX AND X>31 AND Y>63 AND NN(Z-20)=1 AND NN(Z-1)=0 AND NN(Z-21
)=0 AND C<=EMO(I)-2 THEN GOSUB *Z:GOSUB 1060:X=X-32:GOSUB 1390:GOSUB *W2:GOSUB 1
060:Y=Y-32:GOSUB 1390:GOSUB *W2:C=C+1:GOSUB *Z:GOTO 1360
1350 IF Y>MY AND Y>63 AND NN(Z-20)=0 THEN GOSUB *Z:GOSUB 1060:Y=Y-32:GOSUB 1390:
GOSUB *W2:GOTO 1360
1360 C=C+1:IF C=EMO(I) THEN GOSUB 1380:GOSUB *Z:NN(Z)=1:TEKI(Z)=1:C=0:EX(I)=X:EY
(I)=Y:ENEM(I)=Z:RETURN
1370 GOTO 1210
1380 IF ABS((X-MX)/32)+ABS((Y-MY)/32)<=ESHA(I) THEN GOSUB *W4:GOSUB *BA:RETURN
1390 IF ENCH(I)=1 THEN PUT(X,Y),ENE1%,PSET ELSE IF ENCH(I)=2 THEN PUT(X,Y),ENE2%
,PSET ELSE IF ENCH(I)=3 THEN PUT(X,Y),ENE3%,PSET ELSE IF ENCH(I)=4 THEN PUT(X,Y)
,ENE4%,PSET ELSE IF ENCH(I)=5 THEN PUT(X,Y),ENE5%,PSET
1400 IF ENCH(I)=6 THEN PUT(X,Y),ENE6%,PSET
1410 RETURN
1420 *SHO:GOSUB *Z:ENEM(I)=Z:NN(Z)=1:TEKI(Z)=1:EX(I)=X:EY(I)=Y:EMO(I)=M:SON(I)=1
:RETURN
1430 'LOADに関して------------------------------------------
1440 *LOA:LOCATE 18,12:PRINT "どのDATAをLOADしますか？(1-3)"
1450 GOSUB *IP:IF IO=253 THEN CLS 1:LOCATE 22,12:PRINT "DATA1をLOADしま
す。":GOSUB *W8:GOTO 1470 ELSE IF IO=251 THEN CLS 1:LOCATE 22,12:PRINT "DATA
2をLOADします。":GOSUB *W8:GOTO 1490
1460 IF IO=247 THEN CLS 1:LOCATE 22,12:PRINT "DATA3をLOADします。":GOSU
B *W8:GOTO 1510 ELSE GOTO 1450
1470 OPEN "DA1" FOR INPUT AS #1:FOR I=1 TO 7:INPUT #1,LV(I),SHP(I),HP(I),KO(I),S
H(I),SP(I),TE(I),LU(I),SHA(I),MO(I),KEI(I):NEXT I:INPUT #1,MEN
1480 CLOSE #1:CLS 1:RETURN
1490 OPEN "DA2" FOR INPUT AS #2:FOR I=1 TO 7:INPUT #2,LV(I),SHP(I),HP(I),KO(I),S
H(I),SP(I),TE(I),LU(I),SHA(I),MO(I),KEI(I):NEXT I:INPUT #2,MEN
1500 CLOSE #2:CLS 1:RETURN
1510 OPEN "DA3" FOR INPUT AS #3:FOR I=1 TO 7:INPUT #3,LV(I),SHP(I),HP(I),KO(I),S
H(I),SP(I),TE(I),LU(I),SHA(I),MO(I),KEI(I):NEXT I:INPUT #3,MEN
1520 CLOSE #3:CLS 1:RETURN
1530 'SAVEに関して------------------------------------------------
1540 *SAV:LOCATE 22,12:PRINT "SAVEしますか？(1-3/SAVE,NO/9)"
1550 GOSUB *IP:IF IO=253 THEN 1560 ELSE IF IO=251 THEN 1580 ELSE IF I1=253 THEN
CLS 1:RETURN ELSE IF IO=247 THEN 1600 ELSE GOTO 1550
1560 OPEN "DA1" FOR OUTPUT AS #1:FOR I=1 TO 7:WRITE #1,LV(I),SHP(I),HP(I),KO(I),
SH(I),SP(I),TE(I),LU(I),SHA(I),MO(I),KEI(I):NEXT I:WRITE #1,MEN
1570 CLOSE #1:GOTO 1550
1580 OPEN "DA2" FOR OUTPUT AS #2:FOR I=1 TO 7:WRITE #2,LV(I),SHP(I),HP(I),KO(I),
SH(I),SP(I),TE(I),LU(I),SHA(I),MO(I),KEI(I):NEXT I:WRITE #2,MEN
1590 CLOSE #2:GOTO 1550
```


★影さんが言ったとおり，CD-ROMスペシャルが本屋さんからなくなり，探し回るハメになった…。(愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ 23才)……【影：どうだまいったか。つぐ美：影さん，仕事にも力入れて！CD-ROM別冊「オリジナル・ゲーム・グランプリ」もよろしくね！】

```
1600 OPEN "DA3" FOR OUTPUT AS #3:FOR I=1 TO 7:WRITE #3,LV(I),SHP(I),HP(I),KO(I),
SH(I),SP(I),TE(I),LU(I),SHA(I),MO(I),KEI(I):NEXT I:WRITE #3,MEN
1610 CLOSE #3:GOTO 1550
1620 *PARA 'キャラのパラメータ表示----------------------------------------
1630 SCREEN 3,0,1,33:CLS 3:LINE(170,10)-(440,35),6,B:LINE(200,70)-(400,390),1,B
1640 LOCATE 26,1:PRINT "誰のパラメータを見ますか？"
1650 GOSUB *IP
1660 IF IO=253 THEN AA=1:CLS 1:GOSUB 1710 ELSE IF IO=251 THEN AA=2:CLS 1:GOSUB 1
710 ELSE IF IO=247 AND CK>=3 THEN AA=3:CLS 1:GOSUB 1710
1670 IF IO=239 AND CK>=4 THEN AA=4:CLS 1:GOSUB 1710 ELSE IF IO=223 AND CK>=5 THE
N AA=5:CLS 1:GOSUB 1710
1680 IF IO=191 AND CK>=6 THEN AA=6:CLS 1:GOSUB 1710 ELSE IF IO=127 AND CK>=7 THE
N AA=7:CLS 1:GOSUB 1710
1690 IF INKEY$="Z" THEN CLS 1:LOCATE 26,1:PRINT "戦闘画面にもどります。":GOSUB *
W4:CLS 3:SCREEN 3,0,0,1:RETURN
1700 GOTO 1650
1710 '各々のメンバーのパラメータ表示-----------------------------------
1720 LOCATE 26,7:PRINT "ＨＰ／最大ＨＰ";HP(AA);"/";SHP(AA):LOCATE 26,9:PRINT "攻
撃力      ";KO(AA):LOCATE 26,11:PRINT "守備力      ";SH(AA):LOCATE 26,13:PRI
NT "敏捷性      ";SP(AA):LOCATE 26,15:PRINT "技能熟達度    ";TE(AA)
1730 LOCATE 26,17:PRINT "射程距離      ";SHA(AA)
1740 LOCATE 26,19:PRINT "運の強さ      ";LU(AA):LOCATE 26,21:PRINT "移動力
  ";MO(AA):LOCATE 26,23:PRINT "経験値        ";KEI(AA):LOCATE 26,5:PRINT "レベル
     ";LV(AA):LOCATE 26,1:PRINT NA$(AA)
1750 IF INKEY$="Z" THEN LOCATE 26,1:PRINT "誰のパラメータをみますか？      ":GOSU
B *W2:RETURN
1760 GOTO 1750
1770 *TIT:'タイトル画面----------------------------------------------
1780 LINE(140,20)-(500,160),1,B:LOCATE 19,3:PRINT "Ｌ　Ｅ　Ｇ　Ｅ　Ｎ　Ｄ":LOCATE 32,
5:PRINT "Ｏ　Ｆ":LOCATE 25,7:PRINT "Ｒ　Ｅ　Ｓ　Ｉ　Ｓ　Ｔ　Ａ　Ｎ　Ｃ　Ｅ　４"
1790 LINE(160,193)-(480,270),7,B:LOCATE 24,13:PRINT "１：最初からＧＡＭＥを始め
る。":LOCATE 24,15:PRINT "２：前回の続きから始める。"
1800 LINE(100,295)-(540,328),5,B:LOCATE 17,19:PRINT "PROGRAMMED BY 杉田 義幸 -19
95.7.2--1996.2.10-":RETURN
1810 '戦闘ルーチン------------------------------------------------------
1820 CLS 1:LOCATE 22,0:PRINT "敵と戦いますか？(YES/0,NO/9)"
1830 GOSUB *IP:IF IO=254 THEN GOSUB *W4:GOTO 1840 ELSE IF I1=253 THEN 1980 ELSE
GOTO 1830
1840 IF B>=2 THEN C=0:GOTO 2020
1850 IF VE(1)=1 THEN Z=Z-40:Y=Y-64:GOSUB *BA:GOSUB 1990:Z=Z+40:Y=Y+64:GOTO 2010
1860 IF VE(2)=1 THEN Z=Z-21:Y=Y-32:X=X-32:GOSUB *BA:GOSUB 1990:Z=Z+21:Y=Y+32:X=X
+32:GOTO 2010
1870 IF VE(3)=1 THEN Z=Z-20:Y=Y-32:GOSUB *BA:GOSUB 1990:Z=Z+20:Y=Y+32:GOTO 2010
1880 IF VE(4)=1 THEN Z=Z-19:Y=Y-32:X=X+32:GOSUB *BA:GOSUB 1990:Z=Z+19:Y=Y+32:X=X
-32:GOTO 2010
1890 IF VE(5)=1 THEN Z=Z-2:X=X-64:GOSUB *BA:GOSUB 1990:Z=Z+2:X=X+64:GOTO 2010
1900 IF VE(6)=1 THEN Z=Z-1:X=X-32:GOSUB *BA:GOSUB 1990:Z=Z+1:X=X+32:GOTO 2010
1910 IF VE(7)=1 THEN Z=Z+1:X=X+32:GOSUB *BA:GOSUB 1990:Z=Z-1:X=X-32:GOTO 2010
1920 IF VE(8)=1 THEN Z=Z+2:X=X+64:GOSUB *BA:GOSUB 1990:Z=Z-2:X=X-64:GOTO 2010
1930 IF VE(9)=1 THEN Z=Z+19:X=X-32:Y=Y+32:GOSUB *BA:GOSUB 1990:Z=Z-19:X=X+32:Y=Y
-32:GOTO 2010
1940 IF VE(10)=1 THEN Z=Z+20:Y=Y+32:GOSUB *BA:GOSUB 1990:Z=Z-20:Y=Y-32:GOTO 2010
1950 IF VE(11)=1 THEN Z=Z+21:X=X+32:Y=Y+32:GOSUB *BA:GOSUB 1990:Z=Z-21:X=X-32:Y=
Y-32:GOTO 2010
1960 IF VE(12)=1 THEN Z=Z+40:Y=Y+64:GOSUB *BA:GOSUB 1990:Z=Z-40:Y=Y-64:GOTO 2010
1970 IF EX(I)=X AND EY(I)=Y THEN SON(I)=0
1980 RETURN
1990 IF EHP(T)=1 THEN GOSUB *Z:GOSUB 1060:NN(Z)=0:TEKI(Z)=0:FOR I=1 TO ECK:GOSUB
 1970:NEXT I:GOTO 1980
2000 GOTO 1980
2010 GOSUB *Z:GOSUB *W4:GOTO 1980
2020 I=1
2030 CLS 1:LOCATE 7,0:PRINT "どのキャラと戦いますか？(YES/0,NO/SPACE KEY,目標変
換/9)"
2040 GOSUB *IP:IF IO=254 THEN GOSUB *W4:GOTO 2050 ELSE IF I1=253 THEN I=I+1:GOSU
B 2070:GOSUB 2090:GOSUB *W4:GOTO 2040 ELSE IF INKEY$=" " THEN GOSUB 2090:RETURN
ELSE GOTO 2040
2050 IF PO(I)=1 THEN 1850 ELSE IF PO(I)=2 THEN 1860 ELSE IF PO(I)=3 THEN 1870 EL
SE IF PO(I)=4 THEN 1880 ELSE IF PO(I)=5 THEN 1890 ELSE IF PO(I)=6 THEN 1900 ELSE
 IF PO(I)=7 THEN 1910 ELSE IF PO(I)=8 THEN 1920 ELSE IF PO(I)=9 THEN 1930
2060 IF PO(I)=10 THEN 1940 ELSE IF PO(I)=11 THEN 1950 ELSE IF PO(I)=12 THEN 1960
2070 IF I>B THEN I=1:RETURN
2080 RETURN
2090 IF PO(I)=1 THEN PUT(X,Y-64),SS%:GOSUB *W4:PUT(X,Y-64),SS%:RETURN ELSE IF PO
(I)=2 THEN PUT(X-32,Y-32),SS%:GOSUB *W4:PUT(X-32,Y-32),SS%:RETURN ELSE IF PO(I)=
3 THEN PUT(X,Y-32),SS%:GOSUB *W4:PUT(X,Y-32),SS%:RETURN
2100 IF PO(I)=4 THEN PUT(X+32,Y-32),SS%:GOSUB *W4:PUT(X+32,Y-32),SS%:RETURN ELSE
 IF PO(I)=5 THEN PUT(X-64,Y),SS%:GOSUB *W4:PUT(X-64,Y),SS%:RETURN ELSE IF PO(I)=
6 THEN PUT(X-32,Y),SS%:GOSUB *W4:PUT(X-32,Y),SS%:RETURN
2110 IF PO(I)=7 THEN PUT(X+32,Y),SS%:GOSUB *W4:PUT(X+32,Y),SS%:RETURN ELSE IF PO
(I)=8 THEN PUT(X+64,Y),SS%:GOSUB *W4:PUT(X+64,Y),SS%:RETURN ELSE IF PO(I)=9 THEN
 PUT(X-32,Y+32),SS%:GOSUB *W4:PUT(X-32,Y+32),SS%:RETURN
2120 IF PO(I)=10 THEN PUT(X,Y+32),SS%:GOSUB *W4:PUT(X,Y+32),SS%:RETURN ELSE IF P
O(I)=11 THEN PUT(X+32,Y+32),SS%:GOSUB *W4:PUT(X+32,Y+32),SS%:RETURN ELSE IF PO(I
)=12 THEN PUT(X,Y+64),SS%:GOSUB *W4:PUT(X,Y+64),SS%:RETURN
2130 *BA:'戦闘場面----------------------------------
2140 SCREEN ,,1,33:CLS 3:CTU=0:LINE(0,270)-(99,379),2,B:LINE(119,300)-(519,399),
6,B:LINE(539,270)-(639,379),7,B:RR=0
2150 IF TURN=2 THEN 2180
2160 FOR G=1 TO ECK:IF X=EX(G) AND Y=EY(G) AND SON(G)=1 THEN T=G
2170 NEXT G:GOTO 2200
2180 T=I:FOR V=1 TO CK:IF MX=X(V) AND MY=Y(V) THEN NS=V
2190 NEXT V
2200 IF T<=E1 THEN PUT(200,200),ENE1% ELSE IF T>E1 AND T<=E2 THEN PUT(200,200),E
NE2%,PSET ELSE IF T>E2 AND T<=E3 THEN PUT(200,200),ENE3%,PSET ELSE IF T>E3 AND T
<=E4 THEN PUT(200,200),ENE4%,PSET
2210 IF E4<T AND T<=E5 THEN PUT(200,200),ENE5%,PSET ELSE IF E5<T AND T<=E6 THEN
PUT(200,200),ENE6%,PSET ELSE IF E6<T AND T<=E8 THEN PUT(200,200),ENE7%,PSET
2220 IF NS=1 THEN PUT(400,200),CEF%,PSET ELSE IF NS=2 THEN PUT(400,200),AYU%,PSE
T ELSE IF NS=3 THEN PUT(400,200),DIE%,PSET ELSE IF NS=4 THEN PUT(400,200),SOL%,P
SET ELSE IF NS=5 THEN PUT(400,200),BIZ%,PSET ELSE IF NS=6 THEN PUT(400,200),ROU%
,PSET
2230 IF NS=7 THEN PUT(400,200),WIG%,PSET
2240 IF SP(NS)=ESP(T) THEN TU=2 ELSE IF SP(NS)<>ESP(T) THEN TU=3
2250 GOSUB 2480
2260 IF TURN=1 THEN *MBA ELSE IF TURN=2 THEN *EBA
2270 CLS 1:GOSUB *W6:SCREEN ,,0,1:RETURN
2280 *MBA:'味方側の攻撃------------------------------------
2290 FOR H=1 TO 100:IF INKEY$=" " THEN Q=H
2300 NEXT H:IF Q=0 THEN 2290
2310 IF SHA(NS)<ESHA(T) THEN 2660
2320 IF (TE(NS)*3+60+LU(NS))-(ESP(T)*2)<Q THEN CTU=CTU+1:Q=0:LOCATE 20,20:PRINT
"敵は攻撃をかわした！！":LOCATE 20,22:PRINT "「"+BT$(NS)+"」":GOSUB *W6:CLS 1:GO
SUB 2480:GOTO 2350
2330 DA=KO(NS)-ESH(T):IF DA<=0 THEN DA=1
2340 Q=0:EHP(T)=EHP(T)-DA:LOCATE 20,20:PRINT "敵に";DA;"のダメージを与えました！
！":RR=7+RR:CTU=CTU+1:GOSUB *W6:CLS 1:GOSUB 2480:IF EHP(T)<=1 THEN EHP(T)=1:RR=R
R+EKEI(T):EYCK=EYCK+1:GOSUB 2480:GOSUB 2630:GOTO 2270
2350 IF CTU=TU THEN GOSUB 2640:GOTO 2270
2360 IF CTU=2 AND TU=3 AND SP(NS)>ESP(T) THEN *MBA ELSE IF CTU=2 AND TU=3 AND ES
P(T)>SP(NS) THEN *EBA
2370 *EBA:'敵側の攻撃----------------------------------
2380 FOR H=1 TO 100:IF INKEY$=" " THEN Q=H
2390 NEXT H:IF Q=0 THEN 2380
2400 IF ESHA(T)<SHA(NS) THEN 2670
2410 IF (ETE(T)*3+60)-(SP(NS)*2+LU(NS))<Q THEN CTU=CTU+1:Q=0:LOCATE 20,20:PRINT
N$(NS)+"は攻撃をかわした！！":LOCATE 20,22:PRINT "「"+BM$(NS)+"」":GOSUB *W6:CLS
 1:GOSUB 2480:GOTO 2440
2420 DA=EKO(T)-SH(NS):IF DA<=0  THEN DA=1
2430 Q=0:HP(NS)=HP(NS)-DA:LOCATE 20,20:PRINT N$(NS)+"は";DA;"のダメージを受けた
！！":GOSUB *W6:CLS 1:GOSUB 2480:CTU=CTU+1:IF HP(NS)<=1 THEN CLS 3:GOTO 160
2440 IF CTU=TU THEN GOSUB 2640:GOTO 2270
2450 IF CTU=2 AND TU=3 AND SP(NS)>ESP(T) THEN *MBA ELSE IF CTU=2 AND TU=3 AND ES
P(T)>SP(NS) THEN *EBA
2460 GOTO *MBA
2470 '戦闘時雑用----------------------------------------------------
2480 LOCATE 1,18:PRINT "ＨＰ  ";EHP(T):LOCATE 1,20:PRINT "攻撃力";EKO(T):LOCATE
1,22:PRINT "守備力";ESH(T):LOCATE 70,18:PRINT "ＨＰ  ";HP(NS):LOCATE 70,20:PRINT
 "攻撃力";KO(NS):LOCATE 70,22:PRINT "守備力";SH(NS):RETURN
2490 NN(Z)=0:TEKI(Z)=0:SON(I)=0:GOSUB 1060:RETURN
2500 'ＬＶＵＰ時の計算ルーチン-----------------------------------------
2510 *LV:K=0:E=0:KEI(NS)=KEI(NS)-100:LV(NS)=LV(NS)+1:CLS 1:LOCATE 20,20:PRINT N$
(NS)+"はＬＶが上がった！":GOSUB *W4
2520 FOR R=1 TO 20:IF INKEY$=" " THEN GOTO 2540
2530 NEXT R:IF INKEY$<>" " THEN 2520
2540 E=E+1:ZIS$=STR$(LV(NS)):ZZR$=RIGHT$(ZIS$,1):ZZV=VAL(ZZR$)*10:CC=R*2.5+ZZV:I
F CC>100 THEN CC=CC-100
2550 IF NS=1 THEN RESTORE 3250 ELSE IF NS=2 THEN RESTORE 3260 ELSE IF NS=3 THEN
RESTORE 3270 ELSE IF NS=4 THEN RESTORE 3280 ELSE IF NS=5 THEN RESTORE 3290
2560 IF NS=6 THEN RESTORE 3300 ELSE IF NS=7 THEN RESTORE 3310
2570 GOSUB 2610
2580 IF DD(E)>=CC THEN LOCATE 20,20:PRINT MES$(E)+"が１ポイントあがりました！！"
:GOSUB 2620:GOSUB *W4
2590 IF E=6 THEN RETURN
2600 GOTO 2520
2610 FOR P=1 TO 6:READ PAR:DD(P)=PAR:NEXT P:RETURN
2620 IF E=1 THEN SHP(NS)=SHP(NS)+1:RETURN ELSE IF E=2 THEN KO(NS)=KO(NS)+1:RETUR
N ELSE IF E=3 THEN SH(NS)=SH(NS)+1:RETURN ELSE IF E=4 THEN SP(NS)=SP(NS)+1:RETUR
N ELSE IF E=5 THEN TE(NS)=TE(NS)+1:RETURN ELSE IF E=6 THEN LU(NS)=LU(NS)+1:RETUR
N
2630 KEI(NS)=KEI(NS)+RR:CLS 1:GOSUB 2480:LOCATE 20,20:PRINT "敵が１人、降伏しま
した！":GOSUB *W4:LOCATE 20,22:PRINT N$(NS)+"は";RR;"の経験値を得た！！":GOSUB *
W4:IF KEI(NS)>=100 THEN GOSUB *LV:RETURN ELSE RETURN
2640 CLS 1:GOSUB 2480:KEI(NS)=KEI(NS)+RR:LOCATE 20,20:PRINT N$(NS)+"は";RR;"の経
験値を得た！":GOSUB *W4:IF KEI(NS)>=100 THEN GOSUB *LV:RETURN
2650 RETURN
2660 IF ABS((X-X(NS))/32)+ABS((Y-Y(NS))/32)=2 THEN CTU=CTU+1:Q=0:GOTO 2350 ELSE
GOTO 2320
```


★ベーマが坊やならわかるけど，つぐ美さんのような「おばさん」まで髪を染めるとは…。(千葉県柏市・みったくん15才)……【つぐ美：お，おばさんとはなんと失礼な😡😡。影：あまりつぐ美さんを怒らせないでね。しわよせが全部編集部にくるから。】

```
2670 IF ABS((X-X(NS))/32)+ABS((Y-Y(NS))/32)=2 THEN CTU=CTU+1:Q=0:GOTO 2440 ELSE
GOTO 2410
2680 'ＥＮＤ-----------------------------------------------------
2690 LOCATE 32,12:PRINT "ＴＨＥ　ＥＮＤ"
2700 GOTO 2700
2710 'ＲＥＳＩＳＴＡＮＣＥ側のグラフィックデータ-----------------------------
2720 DATA 4444442222244 44C,4444422222222444,444C222222222244,4442222222222244,44
4222029092224C,4444290990992244,444C499999992444,44444499994C4444 'CEF
2730 DATA 4444AA21122AA44C,4444492112294444,444C9466666C9444,4494441221719444,44
4441122117444C,4444449444947444,444C422444224744,4442222042222000
2740 DATA 4444445555544 44C,4444455555554444,444C555555555444,4444555999555544,44
4455099095554C,4744590990995554,4744C99999995C54,474CC5999955CC54 'AYU
2750 DATA 447CC92CC222CC5C,447C94511559CC44,4449C45115594C44,4444C41CC1194C44,44
44411CC191444C,4444449444941444,444C411444114144,4441111041111004
2760 DATA 4441111111111444C,4414411111111444,444C111111111444,4441419919911444,44
4419099099144C,444149099099A444,4441499999997A44,4441419999471144 'DIE
2770 DATA 441411111111111C,4414496116694444,44911461166C1444,4414446666649444,44
1444CCCCC4444C,444144C444C44444,44414414441C4444,4441111041110044
2780 DATA 4444442222244 44C,4444422222222444,444C222992222244,4444229999222244,44
4449099092224C,4444490990992444,444C499999999444,4444429999942444 'SOL
2790 DATA 44444269996724 4C,4444797767777744,4447976666697774,4479747777779777,44
77445575579477,4444447474774444,444C447444744444,4444777047770044
2800 DATA 44444CCCCC4444C,44444CCCCCC4444,4444CCCCCCCC444,4444777777777C444,44
4449099097C44C,4444490990977444,444CC999999CCCC4,444CCC99999CCCC4 'BIZ
2810 DATA 444CCCC77CCCCCC4,444449CCCCC94444,4444C4CCCCC4C444,4449447777744944,44
444CCCCCCC444C,4444447444744444,4444CCC44CCC4444,444CCCCC0CCCCC00
2820 DATA 4444443333344 44C,4433733333337333,4434339999333443,4444339999333344,44
4439099093334C,4414490990993444,441C499999999444,4414469999946444 'ROU
2830 DATA 44A466222226664C,44A4392222233344,4499992222233344,44A433AAAAA33334,44
A433222223333C,44A4332222233334,44AC332222233334,44A4111001110000
2840 DATA 4444446666644 44C,4444666666664444,444C666666666444,4444666666666444,44
4469099096644C,4444490990996444,444C499999994444,4444449999944444 'WIG
2850 DATA 44446666616666 64C,4444496616694444,4447546666677744,4449711666177744,44
74411C4411774C,4744446444647744,444C446444644744,4444466046660044
2860 '敵キャラのグラフィックＤＡＴＡ---------------------------------------
2870 DATA 44444AAAAA44444C,444AAAAAAAAA4444,44AAAAAAAAAAA444,44AAAAAAAAAAA444,44
AAA990909AA44C,444AA99090994444,444CA999999C4444,4444499999444444
2880 DATA 44433AAA2AA3344C,4433AAAA2AA43444,44AC4AAA2AAC3144,44114AAA2A441144,44
44411C4144444C,444AAAA444AA4444,44AAAAAA00AAA004,4444444444444444
2890 DATA 44444111114444 4C,4444411111144444,444C111111114444,4444111111111444,44
4441909094244C,4444419090942444,444C419999942444,4444449999944244 'ENE2
2900 DATA 44441111111114 24C,4441119222222224,444C41111144244,4444411111144244,44
4449944499244C,4444111144112444,4441111110112100,4444444444444444
2910 DATA 44444111114444 4C,4444111111144444,4441111111144444,4441100000004444,44
4100909090444C,4441099090944444,44CC0999999CC444,44CCC49999CCC144 'ENE3
2920 DATA 44CCCCC44C9CC14C,44494C777C499144,449177CCCC441144,4444CC0000C44444,44
4CCC9449CC444C,444CCC9449CC4444,4444441144114444 4,4441111101111004
2930 DATA 44444466644444 4C,4444466666644444,444C666666666444,4444666669944444,44
4466669094444C,4444666690944444,444C666999944444,4444EE9999444444 'ENE4
2940 DATA 444E96666694444C,44EE966666944444,4EE9E66666499444,4EE9EAAAAA444444,EE
EEE9EE4944444C,EEEEE9EE49444444,4EEEAA444AA44444,444AAA004AAA0044
2950 DATA 44442222222224 44C,4442222222244444,4442222222244444,4442229999944444,44
4229099094444C,4444290990944444,4422299999924444,4222299999222444 'ENE5
2960 DATA 42222AA00A92244C,42222AA00A922444,42222AA00A292444,44222AAAAA229444,44
22AA100AA2444C,4444411441444444,444C222442244444,4442222202222004
2970 DATA 444444CCCC44444C,44444CCCCCC44444,444C000000004444,4444CCC99CCC4444,44
4CCC09909C444C,444CC909909C4444,4444499999944444,4444449999444444 'ENE6
2980 DATA 444CCCCCCCCC444C,44429CCCCC922444,44292CCCCC292444,429221CCC1229444,42
2221222122224C,2222212221222244,222C4C224C422444,4444CCC04CC00444
2990 '背景のＤＡＴＡ-----------------------------------------------
3000 DATA 4444444C4444444C,4444444444444444,444C4444444C4444,4444444444444444,44
44444C4444444C,4444444444444444,444C4444444C4444,4444444444444444 'SOUG
3010 DATA 4444444C4444444C,4444444444444444,444C4444444C4444,4444444444444444,44
44444C4444444C,4444444444444444,444C4444444C4444,4444444444444444
3020 DATA 6666666E6666666E,6666666666666666,666E6666666E6666,6666666666666666,66
66666E6666666E,6666666666666666,666E6666666E6666,6666666666666666 'SABA
3030 DATA 6666666E6666666E,6666666666666666,666E6666666E6666,6666666666666666,66
66666E6666666E,6666666666666666,666E6666666E6666,6666666666666666
3040 DATA 444CC444444CC444,444CC444444CC444,44CCCC4444CCCC44,44CCCC0444CCCC04,4C
CCCCC04CCCCCC0,4CCCCCC04CCCCCC0,4CCCCCC04CCCCCC0,4CCCCCC04CCCCCC0 'HAYA
3050 DATA 4CCCCCC04CCCCCC0,44CCCC0444CCCC04,444CC044444CC044,444EE044444EE044,44
4EE044444EE044,444EE004444EE004,44EEEE0044EEEE00,4444444444444444
3060 DATA 4444884C4444444C,444488F444444444,44488FF444C44444,44488FFF44444444,44
480FFFFF44444C,44880FFFFF4FF444,44808F0FF0FFF444,48808F0FF0F8F444 'YAMA
3070 DATA 480FF0FF0FF8FF4C,4808F0FF0F880F44,8808FF00F8880F44,8088880FF8F80FF4,80
88880F88F8FFFF,808088FF80FFF0FF,808088FF000FF0FF,4444444444444444
3080 DATA 1111111111111111,1111111111111111,7771111111111117,1111111111111111,11
11111111111111,1111111777711111,1111111111111111,1111111111111111 'UMI
3090 DATA 1111111111111111,1111111111111111,7771111111111117,1111111111111111,11
11111111111111,1111111777711111,1111111111111111,1111111111111111
3100 DATA 4444444C4444444C,4444444224444444,444C4422224C4444,4444422222244444,44
444777884444C,4244777777884424,222C777777784222,7787777777778778 'SIRO
3110 DATA 7787777777778778,7787776666777778,7787766666677778,778F77722277F778,77
8F77222277F778,778F77222277F778,778F77222277F778,4444444444444444
```

```
3120 DATA FF888888888888FF,F88888888888888F,8888888888888888,8888888888888888,88
88888888888888,8888888888888888,8888888888888888,8888888888888888 'HASH
3130 DATA 8888888888888888,8888888888888888,8888888888888888,8888888888888888,88
88888888888888,8888888888888888,F88888888888888F,FF888888888888FF
3140 DATA 4444E4444444444C,444EEE4444444444,444EEEE444444444,4466EEEE44444444,44
6666EEE444444C,466666EEEEE44444,4666666EE00EE444,666666660EE0EE44 'TEIZ
3150 DATA 66666666EEE0E44C,446666606EEE0444,4446660666EEE444,44444066666EEE44,44
4666666666EEEC,446666666666EE44,444C666666666444,4444444666664444
3160 'キャラの初期パラメーター--'23,12,21,11-----------------------------
3170 DATA ノイトーム・ケッファー,ケッファー,1,23,12,6,9,6,5,1,5,0,レディス・アユ
スティン,アユスティン,1,21,11,9,10,10,3,1,5,0
3180 DATA レイチン・Ｓ・ディーヴァ,ディーヴァ,3,25,12,6,10,12,2,2,4,18,ティール
・ソラスト,ソルちゃん,1,19,11,4,8,10,8,1,4,0
3190 DATA ウォーレン・ビジル,ビジル,5,28,18,16,5,9,8,1,3,50,サイハ・Ｖ・ルーザ,
ルーザ,6,27,10,8,16,14,6,2,4,0
3200 DATA ユスター・ウィガン,ウィガン,8,32,17,11,19,17,1,1,7,33
3210 '台詞-------------------------------
3220 DATA おおっ！？やべーよこれは！！,くっ！しくじった！,・・矢が物体無い・・・
,ふにゃ？外しちゃった・・しゅーーん・・,当たんねーと困るんだよなあ,この野郎！じ
っとしてろい！！,僕が外すなんて！！！
3230 DATA よし！！この調子だあ！！,見切れたぞ！！,・・なんとかかわせたな・・,や
あん、危ないなあ。,おおっ！ラッキーじゃん！,へへーん！！ざまーみろ！！,ＯＫ！僕
って天才かも！
3240 'パラメータ上昇率-----------------------------------------
3250 DATA 83,85,45,58,60,20
3260 DATA 80,50,25,85,85,25
3270 DATA 30,85,10,60,93,50
3280 DATA 95,40,15,75,50,100
3290 DATA 90,40,88,30,30,50
3300 DATA 58,45,30,90,30,30
3310 DATA 80,58,35,95,60,40
3320 '面とＣＫ（キャラの数）と城の座標-------------------------
3330 DATA 1,2,64,576,320,512,352
3340 DATA 2,3,71,544,320,576,352,480,320
3350 DATA 3,4,70,512,320,544,320,512,352,576,352
3360 DATA 4,4,123,384,320,352,352,416,352,320,320
3370 DATA 5,5,84,544,128,576,160,608,160,576,128,576,192
3380 DATA 6,5,50,352,320,416,320,288,352,384,352,320,288
3390 DATA 7,5,85,448,288,416,320,480,320,448,352,352,288
3400 DATA 8,6,62,512,96,512,320,544,128,576,96,448,288,576,320
3410 DATA 9,6,75,480,288,512,320,544,288,544,352,480,256,576,288
3420 DATA 10,6,82,416,288,448,320,384,320,384,352,448,256,352,320
3430 DATA 11,7,63,64,288,480,288,128,320,416,320,448,256,480,320,320,160
3440 DATA 12,7,70,544,256,384,288,384,352,544,320,352,320,512,320,576,288
3450 DATA 13,7,83,512,288,256,320,288,320,544,352,256,288,576,320,480,320
3460 DATA 14,7,83,352,288,384,320,320,320,320,352,224,256,288,352,224,320
3470 DATA 15,7,85,480,288,480,320,544,288,512,352,448,256,544,320,512,256
3480 'ＭＡＰのデータ---------------------------------------------
3490 DATA 1111111222222111114,4116111222333111444,44111122222333311144,4441111
2233333331144,44111122333333111144,41111133333333311114,1113333333333111111111,113
33333333311111111,111333222111111111111,11111222222111111333,111111122211111111333
   '1面のＭ
3500 DATA 5555511111111155555555,5551111111616155115555,5555511111133311111555,5555553
3444331111155,555133344444441333 11,551333444444411111331,5133334444441111111133,133
33344444111112332,533311144441111122222,551111111111111222,5555511111221111 12222
   '2
3510 DATA 5551115551111555555555,5511111716111711115555,5551115511111551111115,5555715
5551155511155,5555155555575551155,5511155515155511155,511111555155151115,511
11555551115511111,555111117111115111111,5555115551111711111,55555115551115111111
   '3
3520 DATA 4444444344444443114444,4111333333111111111444,11333333334111111111,1333333
4444222111111,33633343324442221144,13344433222244422211,11433341112334222444,144
33114113344222444,44331111111111122115,51111111111111111555,555111115511111155555
   '4
3530 DATA 3333333311551133333334,33333222272211133344,33362215551111334441,3332315
51111111144311,3322115511144433111,157755533331111111111,5512115533311111111,331
22135333322211133,33312227222231113334,44311155133333133444,44435555511133355545
   '5
3540 DATA 14112222262222222221,1441122222222222111,114422222222222221143,1112224
2222222113334,12222244412222133443,22222411112224441333,12242111111122213333,411
11133311112213333,43311111333111113155,3333133333311333351,33333333333333333551
   '6
3550 DATA 11111144111114442222,11111111111144222222,11116111114422222222,4441111
44422222222222,11141442222222222222,11111142222233222222,11111144223355322224,122
42222222223322222,11224222222211222222,111222222222222222222,12242222222222222222
   '7
3560 DATA 88888888333333551333,86888833333555511133,88888833357511711333,8883335
7553115514144,88331553443315411433,83311511334455141111,3333511555555441141,555
5575551114334434,33333331111111133333,33333111113311111333,3333333311331111111
   '8
3570 DATA 11111144441111111111,21111111141116 11411,22114111114411144111,2221344
1111444411111,22221334411111111144,22222223334111414448 8,2222222333444343488888,222
22111133333888888,22221111113388888888,22111111113388888888,21111111113388888888
   '9
```


★ただいま，金欠病，治療法求む。影さんへ!!（東京都杉並区・**妖刀村正16才**）……【**影**：「ただいま」なんて言っているようじゃ，妖刀村正君はまだまだ金欠病のアマチュアだよ。私なんか１年中だよ!!治療法があったらOFコーナーまで送ってくれ～い!】

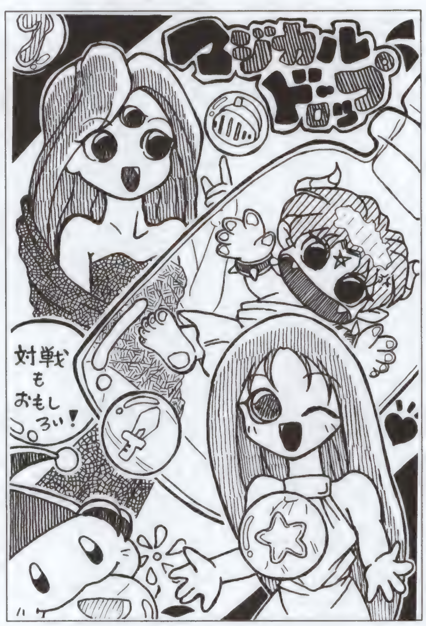
```
3580 DATA 5555555555555511188,5113555555555111111888,1613315555511111113388,1111333
5555711333338,1115113555775114433 3,1155511551155441113 3,555555773355511111133,551
15551355111111111,1111145555111111111,3331444411111111188,4444331144111111118888
   '10
3590 DATA 1111111111111111111,1161111113331111111,1111144114444331114 4,1111411
4433344431111,4444113333333433311 1,4333333333444433333 11,1113333344888888111 11,111
1444488881111111,1112244222222111115,1122222228888221111 55,1112222885555115555 5
   '11
3600 DATA 2228888888888448822 2,5522288886884488882 2,1522222888884833422 2,1575522
2288483341122,1111552244433341111 2,8811151113333445577 5,3331155511355555111 1,333
331155555111111 1,333311333111111111 1,8811113333331111111,811133333311111111 1
   '12
3610 DATA 1111115511111711111,1111111711111551111 1,1161111511155555575 5,1111155
55555111111 11,5555551111111141111 1,1111111111111144111 11,1114444111441114441 1,754
41114441114411144,1551111111411111111,1157551111411111111,1111855888848881111 1
   '13
3620 DATA 1111133311144111111 1,1111334331111111111 3,1161134433311111113 3,4111113
3335551157755,1411114455555555822 2,1144444555555588822 2,1113333455558882222 1,111
13333888882222 11,3311113338888222111 1,3331111133322211111,3333311112222211111 1
   '14
3630 DATA 4444444144111533888 8,4413331111111713388 8,4113633113335511338 8,4111333
3335551111333,1111133355533311133 3,1111555553333331113 3,5575533333333311111 1,882
22111333331111111,8888222111111111111 1,8888888222222111111 11,8888888882222211111 11
   '15
3640 '敵キャラの数、及びＥＸ（Ｉ）とＥＹ（Ｉ）---------------------------
3650 DATA 7,6,6,7,7,7,7,18,9,5,5,5,20,4,384,320,448,192,416,192,96,160,256,96,16
0,128,25,10,6,6,6,25,2,96,64
3660 DATA 7,3,5,5,7,7,7,18,9,5,5,5,21,4,160,64,96,288,480,160,20,10,6,6,7,25,3,1
92,96,224,96,25,10,6,6,6,25,6,320,64,352,64
3670 DATA 10,5,9,10,10,10,10,19,10,5,5,8,20,4,480,192,512,192,544,224,160,96,128
,128,22,11,7,8,8,25,3,128,256,96,256,352,64,352,96,30,11,7,7,7,25,3,288,64
3680 DATA 12,7,10,12,12,12,12,21,10,6,6,10,21,4,480,192,512,192,544,192,160,96,1
28,160,128,320,160,288,24,11,7,8,8,25,3,96,160,384,96,352,128,30,11,7,7,7,26,3,6
4,160,288,64
3690 DATA 13,7,10,11,13,13,13,24,10,6,6,10,21,4,224,32,224,64,448,224,384,128,41
6,128,448,192,96,320,24,12,7,10,10,25,3,160,160,384,256,416,320,30,12,7,8,8,27,3
,96,96,28,10,4,15,15,26,6,64,192,192,64
3700 DATA 14,7,9,10,14,14,14,26,12,7,8,10,22,4,320,128,288,128,224,96,512,224,54
4,256,128,192,64,224,24,12,8,10,10,25,3,512,192,576,224,32,13,8,8,8,27,3,288,32,
28,11,4,16,16,27,6,0,128,32,160,224,32,320,32
3710 DATA 15,6,10,12,13,15,15,26,12,7,9,10,22,4,192,256,224,288,224,320,416,160,
448,192,480,224,28,13,8,10,10,26,3,128,320,352,160,448,160,480,192,35,14,10,9,9,
28,3,128,96,128,192,28,11,5,19,19,28,6,128,128,18,11,15,10,10,32,5,32,96,224,160
3720 DATA 14,5,8,9,11,11,14,26,12,8,10,11,22,4,480,128,320,288,320,320,224,224,3
84,128,28,14,8,10,10,26,3,288,288,352,160,512,160,35,15,10,10,10,28,3,32,64,24,1
2,5,20,19,26,6,128,64,96,128,27,15,7,12,11,25,4,192,64,288,320,224,160
3730 DATA 16,5,7,9,12,12,16,28,13,8,11,11,22,4,384,256,384,288,384,320,288,64,22
4,96,29,14,9,11,11,26,3,256,128,320,192,35,15,10,10,10,28,3,448,64,416,160,29,12
,6,20,20,24,6,96,128,64,160,96,288,27,15,7,14,12,24,4,384,96,480,64,192,256,352,
256
3740 DATA 16,7,7,8,10,12,16,28,14,9,11,12,22,4,576,352,544,320,512,96,544,96,288
,192,128,96,128,128,38,17,13,10,10,28,3,32,96,30,13,7,21,21,24,6,64,96,32,128,28
,13,16,11,11,25,5,288,224,576,256,27,17,7,14,12,24,4,448,96,416,128,32,64,64,160
3750 DATA 16,6,9,10,10,14,16,28,14,10,11,12,22,4,192,160,224,192,288,288,320,320
,288,64,288,32,30,15,9,11,11,26,3,192,192,288,256,256,288,38,18,13,10,10,28,3,64
,64,28,14,16,11,11,25,5,416,96,544,96,96,32,96,96,27,18,7,14,13,24,4,480,128,128
,96
3760 DATA 17,7,10,11,11,14,17,28,15,10,11,12,22,4,224,288,224,320,224,352,544,96
,576,128,96,160,64,160,30,16,9,11,11,26,3,448,128,416,96,288,128,40,19,13,10,10,
28,3,288,64,28,15,16,11,11,25,5,64,128,192,64,448,96
3770 DATA 28,18,8,15,14,24,4,192,288,192,320,288,96
3780 DATA 17,4,8,9,9,13,17,28,16,11,12,12,22,4,96,352,64,352,416,224,448,192,30,
17,9,11,11,26,3,256,224,512,192,256,96,288,96,40,19,13,10,10,28,3,64,96,30,16,17
,12,12,25,5,0,256,544,96,448,32,224,64
3790 DATA 32,19,9,16,15,24,4,224,224,64,64,64,128,544,64
3800 DATA 18,7,7,8,11,13,18,28,16,11,11,12,22,4,64,224,32,288,512,192,544,224,57
6,224,320,96,288,96,40,19,13,10,10,28,3,64,96,30,16,8,22,22,24,6,512,96,544,96,1
60,128,30,16,17,12,12,25,5,352,64,192,32
3810 DATA 32,19,9,16,15,24,4,32,256,544,192,576,192,32,64,64,128
3820 DATA 18,5,9,10,13,15,18,28,17,11,11,12,22,4,192,256,224,288,224,320,480,128
,448,128,30,17,9,11,11,26,3,192,288,480,96,448,96,224,160,40,19,13,10,10,28,3,12
8,96,30,16,9,22,22,24,6,224,64,64,224,64,192
3830 DATA 30,16,17,12,12,25,5,192,64,128,128,32,19,9,16,15,24,4,64,64,192,96,256
,128
```

評…ウン。いい味だしてる(影)



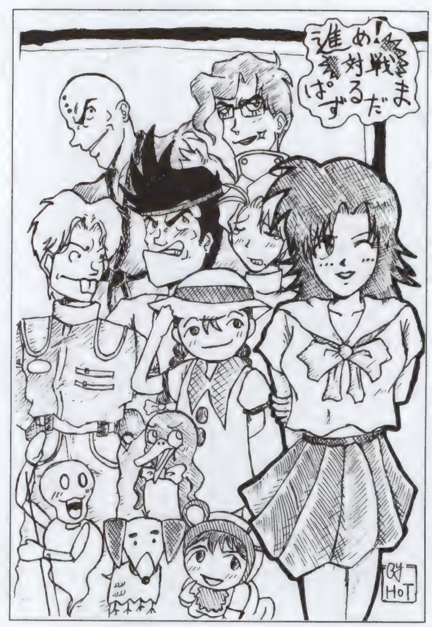
dy 鈴木貴晶

評…これも楽しそうね(つぐ美)



dy キタ

評…うわーニギヤカ!(つぐ美)



dy ほっと

★フル改造した初代9821をWin3.1に使い，9821Xa/3をWin95に使う。ビンボー人にできる唯一のゼイタクです。(北海道釧路市・片脇優人16才)……【影：確かにゼイタクだ。私なんか初代9801で添付のBASICで仕事をやってるんだから！編：これしか使えないの影さんは。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用



昔懐かしいルパン風タイトル表示

タイトルパターン集(しゅう)

坂井　弘亮

はじめに

いろいろなタイトル・テロップのプログラム集です。

使いかた

リストをそれぞれ打ち込んでRUNするだけです。

リスト中のデータ文の内容を書き換えて，表示する文字を変えて利用します。

リスト1：LUPIN TYPE

ル○ン三世の，あの新聞の活字のようなタイトルの出かたです。

80，90行のデータを書き換えると，好きな文章を表示できます。ただし，半角文字は使えません。

また，文章はあまり長くしないでください。

100，110行のデータを変更すると，文字の表示のタイミングが変わります。

リスト2：STARWARS TYPE

スター・ウォーズのパターンです。かっこいいです。

110〜220行のデータを書き換えて，好きな文章を表示させます。データ数はもっと多くしてもかまいませんが，1行につき全角文字で20文字にしてください。半角文字も使えます。

行のデータの後の数字は，改行のドット数です。これを利用して，文字を重ねたり半分ずらしたりすることができます。－1でデータを終了します。

@Bは倍角記号です。くわしくは，実際にプログラムを実行してみればわかると思います。

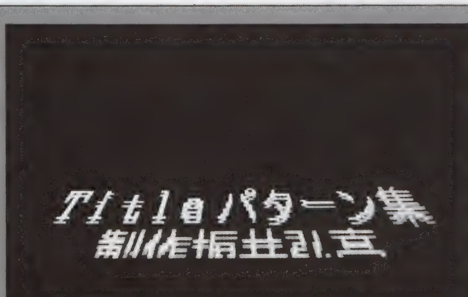
SX，SYの値を変化させると，見る角度が変わります。

RUNすると，作業用ファイルのファイル・ネームを聞いてきます。5文字以内で入力してください。ここでただリターン・キーを押すと，ファイルはTESTxx.GRAとなります。次に，表示の際のウエイトを聞いてきます。100とか200とかを入力します。－1で1秒きざみ，－2だとキー入力待ちになります。

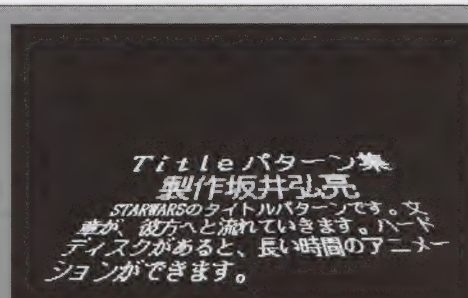
計算をするかどうかを聞いてきます。このプログラムはデータ量が多いために，はじめに計算をまとめて行ない，ファイルにセーブし，表示のときに次々に読み出していく，ということを行なっています。すでに計算済みならば2度計算することはありませんが，初めてならば計算をしなければなりません。

計算には，はっきりいって時間がかかります。機種によっては一晩くらいかかってしまうでしょう。

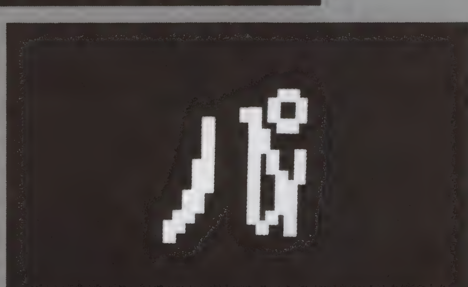
以前計算中にSTOPしてしまい，そこから再開して計算する場合には，計算のスタートを指定します。ふだんは0を入力してください。



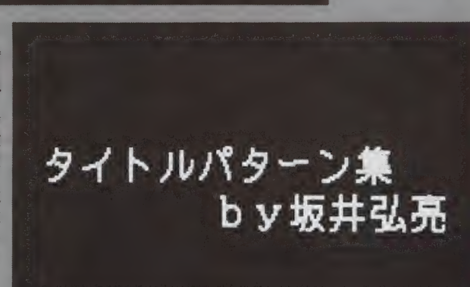
◀《写真1》下のほうからテロップが流れてくるのだ



◀《写真2》スター・ウォーズ風でカッコいいぞ！



▶《写真3》他にも一文字一文字大きく表示してから



▶《写真4》最後にババンッと表示するのもあるのだ

★XRGB-1は良い！最近のTVチューナー・ボードは性能は良くなったとはいえ，あそこまできれいな画像は映せないだろうし。21ピンRGBがあるのもGOOD!!（三重県津市・古橋広樹19才）……【影：パソコンのディプレイでゲームが楽しめるXRGB-1は大人気です！】

プログラムについて

3Dの表示部分は参考になるかもしれません。現在，これを利用したカー・レースを製作中です。

おまけ

ディスプレイ用のRGB信号をビデオ信号に変換するコンバータを使って，ビデオの編集をするために作ったプログラムです。このようなコンバータを持っている人はビデオ編集に使えますが，ないならただ表示させて楽しむだけです。

CHECKER FLAG

Dr.D：おっ？実用プログラムの常連の坂井君じゃな。彼は毎月いろんなアイデアの作品を送ってくれるのでこっちもうれしいぞ！

編：今回はタイトルなどの美しい表示プログラムですね。スタッフロールなどでよくみかけますね。しかし…計算時間がやたらと長い!!

Dr.D：BASICの限界じゃな…(涙)。

《第1表》変数表

(リスト1)	
A$, B$	表示文字列
KA, KB	A$, B$の文字数
DS( )	SCREEN文，ディスプレイ・ページ指定用
W	ウエイト
G0%( ), G1%( )	GET@, PUT@用配列
BR, BR0, BR1	文字拡大の倍率
(リスト2)	
KX, KY, KS	1行の文字数, 行数, スクリーン数
CC	カウンタ
YY	表示のY座標
TX, TY	立体表示の無限遠点の座標
SX, SY	X，Y方向のドットの大きさ
DB	スクロールのステップ・ドット数
DEND	データ数
SKP( )	ドット・スキップ用配列



《リスト2》STARWARS タイプのプログラム・リスト

```
10 'Save "Title10T.bas",a
20 REM   Title Pattern 10 (StarWars Type) Toukouyou
30 REM
40 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7
50 SCREEN 2,0:CLS 3:DEFINT A-Z:DIM DS(5)
60 FOR I=0 TO 5:READ DS(I):NEXT
70 DATA 1,2,4,17,18,20
80 KX=20:KY=50:KS=5:KSY=KS*KY
90 '
100 *MDATA
110 DATA "  @BT@Bi@Bt@Bl@Be @Bパ@Bタ@Bー@Bン@B集   ",36
120 DATA "         @B製@B作@B坂@B井@B弘@B晃        ",20
130 DATA "    STARWARSのタイトルパターンです。文  ",18
140 DATA "  章が、彼方へと流れていきます。ハード  ",18
150 DATA "  ディスクがあると、長い時間のアニメー  ",18
160 DATA "  ションができます。                    ",60
170 DATA "                                        ",-1
180 '
```

《リスト1》LUPIN TYPEのプログラム・リスト

```
10 'Save "Title1T.bas",a
20 REM   Title Pattern 1 (LUPIN III Type) Toukouyou
30 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7
40 SCREEN 2,0,0,1:CLS 3:DEFINT A-Z
50 DIM DS(5):FOR I=0 TO 5:READ DS(I):NEXT
60 DATA 1,2,4,17,18,20
70 READ A$,B$
80 DATA タイトルパターン集
90 DATA ｂｙ坂井弘晃
100 DATA 7,3,7,3,3,7,3,7,3,7
110 DATA 7,3,7,3,3,7,3,7,3,7
120 KA=KLEN(A$):KB=KLEN(B$)
130 W=500
140 DIM WA(KA+KB-1)
150 FOR I=0 TO KA+KB-1:READ WA(I):NEXT
160 IF KA>KB THEN KK=KA ELSE KK=KB
170 BR0=(560¥16¥KK):BR1=12:IF BR0>6 THEN BR0=6
180 GD0=(((16*BR0+7)¥8)*16*BR0*1+4)¥2+1+1
190 GD1=(((16*BR1+7)¥8)*16*BR1*1+4)¥2+1+1
200 DIM G0%(GD0*(KA+KB)-1)
210 DIM G1%(GD1-1)
220 '
230 CLS 3
240 FOR II=0 TO 1
250 IF II THEN BR=BR1 ELSE BR=BR0
260 FOR I=0 TO KA+KB-1
270 K$=KMID$(A$+B$,I+1,1)
280 IF II THEN SCREEN ,,(I¥6)+2,DS((I¥6)+2) ELSE SCREEN ,,1,DS(1):CLS 2
290 PUT@(600,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(K$))),PSET
300 FOR X=0 TO 15:FOR Y=0 TO 15
310 PX=(I MOD 3)*200:PY=((I ¥ 3) MOD 2)*200
320 P=POINT(600+X,Y):IF P=0 THEN 350
330 IF II=0 THEN LINE(100+X*BR-1,Y*BR-1)-(100+X*BR+BR,Y*BR+BR),P,BF
340 IF II=1 THEN LINE(PX+X*BR-2,PY+Y*BR-2)-(PX+X*BR+BR+1,PY+Y*BR+BR+1),P,BF
350 NEXT Y,X
360 IF II=0 THEN GET@(100,0)-(100+16*BR-1,16*BR-1),G0%(GD0*I)
370 NEXT I
380 NEXT II
390 '
400 SCREEN 2,0,1,2:CLS 2
410 SP=2*BR0
420 FOR I=0 TO KA-1
430 PUT@(40+I*16*BR0+I*SP,200-16*BR0-SP),G0%(GD0*I)
440 NEXT
450 FOR I=0 TO KB-1
460 PUT@(600-KB*16*BR0-KB*SP+I*16*BR0+I*SP,200+SP),G0%(GD0*(I+KA))
470 NEXT
480 '
490 SCREEN ,,0,1
500 CLS:LOCATE ,,0:PRINT "OK!"
510 I$=INPUT$(1):CLS:I$=INPUT$(1)
520 FOR I=0 TO KA+KB-1
530 SCREEN ,,(I¥6)+2
540 PX=(I MOD 3)*200:PY=((I ¥ 3) MOD 2)*200
550 GET@(PX,PY)-(PX+16*BR1-1,PY+16*BR1-1),G1%
560 SCREEN ,,0:CLS 2
570 PUT@(320-8*BR1,200-8*BR1),G1%,PSET
580 FOR J=0 TO WA(I)*W:NEXT
590 NEXT I
600 SCREEN ,,1,2
610 I$=INPUT$(1):CLS 2
620 I$=INPUT$(1):LOCATE ,,1
630 END
```


★フロッピーディスクがよく壊れるので，とうとうMOドライブを買ってしまった。いくらフロッピーが安くなったとしても，品質が落ちては困ると思うのですが…。(大阪府松原市・横田　剛22才)……【編：フロッピー・ドライブに原因があるかもしれないよ。】

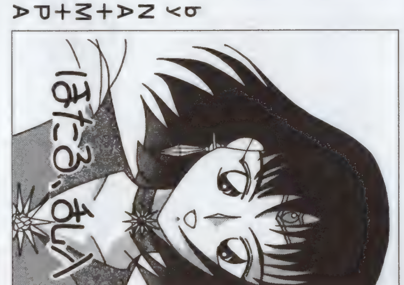
```
190 F$="TEST"
200 PRINT "ﾌｧｲﾙﾊ､";F$;"ﾃﾞｽ｡ﾍﾝｺｳｽﾙﾊﾞｱｲﾊ､ﾌｧｲﾙﾈｰﾑｦﾆｭｳﾘｮｸｼﾃｸﾀﾞｻｲ";
210 INPUT FF$:IF FF$<>"" THEN F$=FF$
220 INPUT "ｳｴｲﾄﾊ? -1)Time -2)Key";WT
230 INPUT "ｹｲｻﾝｦｼﾏｽｶ? 0)ｽﾙ 1)ﾛｰﾄﾞ";KF
240 IF KF THEN 1220
250 INPUT "ｹｲｻﾝﾉｽﾀｰﾄﾊ";STR
260 '
270 DIM GS%(23)
280 CLS 3:CC=0:YY=0
290 RESTORE *MDATA
300 FOR I=0 TO 5:SCREEN ,,I:CLS 2:NEXT
310 READ A$,A
320 IF A$="" THEN 740
330 KC=0:SCREEN ,,0,7:CLS 2
340 FOR X=0 TO KX*2-1 STEP 2:KC=KC+1
350 K$=KMID$(A$,KC,1)
360 KK$=KMID$(A$,KC,2)
370 LINE(640-16,400-16)-(639,399),0,BF
380 IF KK$="@B" THEN K$=KMID$(A$,KC+2,1)
390 IF K$="" THEN 650
400 KTP=KTYPE(K$,1)
410 IF KTP=0 THEN K$=AKCNV$(K$)
420 IF JIS$(K$)="2121" THEN 640
430 PUT@(640-16,400-16),KANJI(VAL("&H"+JIS$(K$))),PSET
440 FOR IX=0 TO 15
450 GET@(IX+640-16,400-16)-(IX+640-16,399),GS%
460 PUT@(X/2*16+IX/(1-(KTP=0)),16),GS%,OR
470 NEXT IX
480 IF KK$<>"@B" THEN 560
490 FOR IX=15 TO 0 STEP -1
500 IX0=X/2*16+IX/(1-(KTP=0)):IX1=X/2*16+(IX/(1-(KTP=0)))*(2-(KTP=0))
510 GET@(IX0,16)-(IX0,31),GS%
520 FOR IIX=0 TO 1-(KTP=0)
530 PUT@(IX1+IIX,16),GS%,PSET
540 NEXT IIX
550 NEXT IX
560 IF KK$<>"@B" THEN 640
570 FOR IY=0 TO 15
580 GET@(X/2*16,16+IY)-(X/2*16+31+8*(KTP=0),16+IY),GS%
590 PUT@(X/2*16,IY*2),GS%,PSET
600 PUT@(X/2*16,IY*2+1),GS%,PSET
610 NEXT IY
620 KC=KC+2:X=X+2
630 '
640 IF KTP=0 THEN X=X-1
650 NEXT X
660 '
670 FOR IY=0 TO 31
680 SCREEN ,,0
690 GET@(0,IY)-(319,IY),GS%:IC=CC+IY
700 SCREEN ,,(IC¥800)+1
710 PUT@(((IC¥400) MOD 2)*320,(IC MOD 400)),GS%,OR
720 NEXT IY
730 '
740 IF A>-1 THEN CC=CC+A:GOTO 310
750 DEND=CC+31
760 '
770 TX=320:TY=50:SX=2:SY=2:SS=(400-TY)/SY-1
780 HX=320:HY=400:DB=4
790 DIM SKP((HX¥8)*HY)
800 FOR I=0 TO HY-1:SKP(I*(HX¥8))=HX¥8:NEXT
810 OPEN F$+"E.DAT" FOR OUTPUT AS #1
820 PRINT #1,DEND,DB,TY
830 CLOSE #1
840 SCREEN ,,,DS(0)
850 '
860 FOR I=0 TO DEND STEP DB:SCREEN ,,0:CLS 2
870 FOR Y=DB-1 TO 0 STEP -1
880 DEF SEG=&HA800+(&H800*(((Y+I)¥800)+1))
890 CC=0
```

```
900 FOR X=HX-8 TO 0 STEP -8
910 XX=X+(((Y+I)¥400) MOD 2)*320:YY=(Y+I) MOD 400
920 IF PEEK(XX¥8+YY*80)=0 THEN CC=CC+1 ELSE CC=0
930 SKP((X¥8)+((I+Y+HY) MOD HY)*(HX¥8))=CC
940 NEXT X,Y
950 IF (I¥DB)<STR THEN 1200
960 FOR Y=DB-1 TO DB-HY STEP -1
970 IF Y+I<0 THEN 1150
980 FOR X=0 TO HX-1
990 S=SKP((X¥8)+((I+Y+HY) MOD HY)*(HX¥8))
1000 IF S THEN X=((X¥8)+S)*8-1:GOTO 1140
1010 XX=X+(((Y+I)¥400) MOD 2)*320:YY=(Y+I) MOD 400
1020 SCREEN ,,((Y+I)¥800)+1:P=POINT(XX,YY)
1030 IF P=0 THEN 1140
1040 SCREEN ,,0:X0=X:X1=X+1:Y0=-Y-1+DB:Y1=-Y-1+DB-1
1050 DY0=(400-SY)-((400-TY)*Y0/(SS+Y0))
1060 DY1=(400-SY)-((400-TY)*Y1/(SS+Y1))
1070 DX00=320+HX*SX*(DY0-TY)/(400-TY)/2*((X0-HX/2)/(HX/2))
1080 DX01=320+HX*SX*(DY1-TY)/(400-TY)/2*((X0-HX/2)/(HX/2))
1090 DX10=320+HX*SX*(DY0-TY)/(400-TY)/2*((X1-HX/2)/(HX/2))
1100 DX11=320+HX*SX*(DY1-TY)/(400-TY)/2*((X1-HX/2)/(HX/2))
1110 FOR J=0 TO (DY1-DY0-1)*-(DY1-DY0-1=>0)
1120 LINE(DX00+(DX01-DX00+1)*(J/(DY1-DY0+1)),DY0+J)-(DX10+(DX11-DX10+1)*(J/(DY1-
DY0+1)),DY0+J),1
1130 NEXT J
1140 NEXT X
1150 NEXT Y
1160 FF$=F$+MID$(STR$(I¥DB),2)+".GRA"
1170 SCREEN ,,0,DS(0)
1180 DEF SEG=&HA800
1190 BSAVE FF$,TY*80,(400-TY)*80
1200 NEXT I
1210 '
1220 PRINT "OK!";:I$=INPUT$(1)
1230 CLS:LOCATE ,,0
1240 FOR I=0 TO 5:SCREEN ,,I:CLS 2:NEXT
1250 SCREEN 2,0,0,0:I$=INPUT$(1)
1260 OPEN F$+"E.DAT" FOR INPUT AS #1
1270 INPUT #1,DEND,DB,TY
1280 CLOSE #1
1290 S=0:T$=TIME$
1300 FOR I=0 TO DEND STEP DB
1310 FF$=F$+MID$(STR$(I¥DB),2)+".GRA"
1320 DEF SEG=(&HA800+(&H800*S)):BLOAD FF$,TY*80
1330 FOR IW=0 TO WT:NEXT
1340 IF WT=-1 AND TIME$=T$ THEN 1340
1350 IF WT=-2 THEN I$=INPUT$(1)
1360 SCREEN ,,,DS(S)
1370 S=1-S:T$=TIME$
1380 NEXT I
1390 I$=INPUT$(1):SCREEN ,,,0
1400 I$=INPUT$(1):LOCATE ,,1
1410 END
```



評…なかなかいい味だしてる（編）

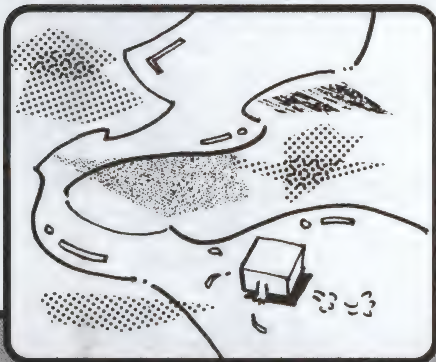
by 水都



評…よし、受けて立つぜ！（影）

by NA+M+PA

★パソコン所有台数が22台になり，座敷に散乱しています。10台ぐらいまでは，家族はけむたがっていましたが，いまではなにも言わない…。もっと増え続けるでしょう！（香川県木田郡・**石原孝一21才**）……【**影**：編集部並の台数ですね。支局を作りません？】



高速スクロールを楽しむべし

Power of DMA2
（パワー オブ デー・エム・エー）

CONTRA

内 容

X1turboに積まれているDMAを使用した，よくあるような縦スクロール・ゲームです。イメージは自動車のドライブ・ゲームです。

遊びかた・操作方法

遊びかた，操作方法は，自分のキャラクター（水色の四角，以下，自キャラ）を[4]キーで左，[6]キーで右に移動させながら，縦ダウン・スクロールする画面中の黒い部分（道）をどんどん進んでください。また，黒い部分の左右の両端の赤色と黄色のキャラクターは縁石ですので，自キャラは踏んでも大丈夫です。自キャラが緑色のキャラクターの部分に突っ込むとゲーム・オーバーです。

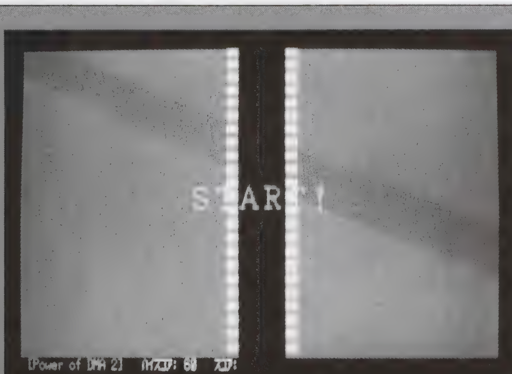
プログラムの仕組み

・単純な説明

100行～250行：初期設定部分
110行～120行：各種初期化
130行～160行：基本変数設定
170行～200行：PCG設定
210行～240行：縦ダウン・スクロール用DMA設定
250行　　　：DMA設定用データ
260行～350行：ゲーム・スタート準備画面表示部分
360行～520行：メイン部分
370行～400行：ゲーム・スタート直前変数設定
410行～520行：メイン2重ループ
530行～　　　：ゲーム・オーバー処理

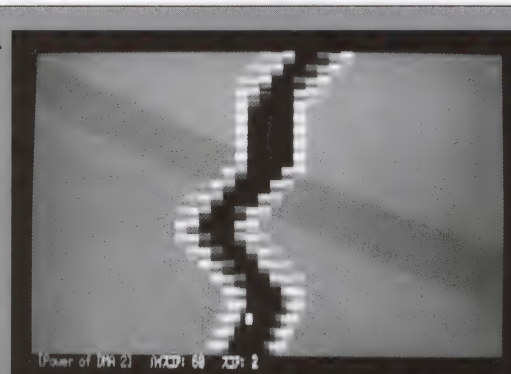
・構造的な説明

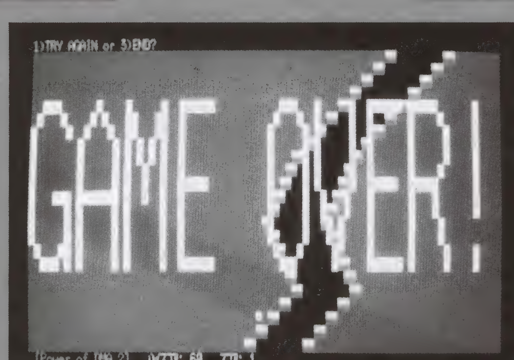
110行～250行：各行を順番に実行
260行～620行：一番外のREPEAT-UNTILループ，終了の条件は，540行～610行のゲーム・オーバー処理による。
410行～520行：メインのREPEAT-UNTILループ，終了の条件は，自キャラが画面中の緑色の部分に突っ込んだかどうかによる。
430行～490行：1まとまりの道（5行分）



▲《写真1》スタート！どこまで行けるかな

▶《写真2》かなり高速なスクロールです





◀《写真3》コースからはずれるとゲーム・オーバー

★中古PC-9801を購入したけど，意外にデカくて置き場所に困ってます。影さんのアイデアを……。（山梨県南都留郡・在原明広16才）
……【影：かんたんなことさ。広い部屋に移ればいいんだよ。編：それじゃアドバイスになっていないよ。影：じゃあ，買い替えだ。】

Power of DMA2のプログラム・リスト

```
100 ' ////////////////INIT//////////////////
110 KMODE 0:KLIST 0:OPTION SCREEN 4:CLEAR &HDFFF
120 WIDTH 80,25,0,0:CLS 4:INIT:CLICK OFF:DEFINT A-Z
130 HI=60
140 R$="BB"+STRING$(8,32)+"BB"
150 S$=HEXCHR$(STRING$(20,"0"))
160 P$=S$+HEXCHR$(STRING$(10,"F"))+S$
170 DEFCHR$(32)=HEXCHR$(STRING$(48,"0"))
180 DEFCHR$(65)=HEXCHR$(STRING$(32,"0")+STRING$(16,"A"))
190 DEFCHR$(66)=HEXCHR$(STRING$(16,"0")+STRING$(24,"F")+STRING$(8,"0"))
200 FOR I=&H30 TO &H39:DEFCHR$(I)=LEFT$(CGPAT$(I),8):NEXT
210 FOR I=1 TO 6:OUT &H1F80,&HC3:NEXT:'DMA RESET
220 FOR I=1 TO 11:READ A$:OUT &H1F80,VAL("&H"+A$):NEXT:'DMA SET
230 'マシン語設定 OUT&H1F80,&HCF:OUT&H1F80,&H87 を行う処理
240 MEM$(&HE000,12)=HEXCHR$("01 80 1F 3E CF ED 79 3E 87 ED 79 C9")
250 DATA 7D,2F,37,7F,07,0C,08,CD,7F,37,9A
260 ' //////////////// START /////////////////
270 REPEAT
280 CLS4:PRW 254
290 COLOR 6:LOCATE 1,24:PRINT"[Power of DMA 2]";:COLOR 7
300 LOCATE 20,24:PRINT"ﾊｲｽｺｱ:";HI;
310 LOCATE 32,24:PRINT"ｽｺｱ:";
320 CGEN1: LINE (0,1)-(79,23),"A",BF:FOR Y=1 TO 23:LOCATE 34,Y:PRINT R$;:NEXT
330 KMODE1:SYMBOL(224,91),"ＳＴＡＲＴ！",2,1,1:PALET@0,1,0,6,0,5,6,7
340 SYMBOL(224,90),"ＳＴＡＲＴ！",2,1,2,,XOR
350 SYMBOL(224,90),"ＳＴＡＲＴ！",2,1,4,,XOR
360 ' /////////////////MAIN//////////////////
370 CLS 3:CLS 2:CLS 1:PALET 1,0
380 LINE (0,0)-(639,7),PSET,1,BF:LOCATE 0,0:PRINT STRING$(80,"A");
390 X=38:L=34:E=0:SCREEN ,,2:PALET 2,5
400 FOR I=&H2FB0 TO &H2FFF:OUT I,65:NEXT:TIME=0
410 REPEAT
420 J=0:W=INT(RND*5)-2:W=W+((L+W*5<0)+(L+W*5>65))*W
430 REPEAT
440 L=L+W:LOCATE L,0:PRINTR$;:CALL &HE000
450 S=STICK(0):X=X+((S=4)-(S=6))*2
460 POSITION X*8-16,168:PATTERN -5,P$
470 C$=CHARACTER$(X,21)
480 J=J+1
490 UNTIL C$="A" OR J=5
500 E=(J<5)
510 LOCATE 36,24:PRINT TIME;
520 UNTIL E
530 ' /////////////GAME OVER!////////////////
540 SC=TIME:BEEP:CGEN 0:SCREEN ,,0
550 SYMBOL (0,4),"GAME OVER!",1,1,7,0,CHR$(135)
560 IF SC>HI THEN HI=SC:LOCATE 50,24:COLOR 6:PRINT "You made high score.";
570 COLOR 7:LOCATE 0,0:PRINT SPC(80);:CLS 1
580 C=0:REPEAT
590 LOCATE 0,0:PRINT"1)TRY AGAIN or 3)END?";:A$=INPUT$(1)
600 IF A$="3" THEN C=1 ELSE IF A$="1" THEN C=-1
610 UNTIL C:PALET 1,1
620 UNTIL C>0:CLS 4:INIT
630 '
640 'Programed by CONTRA
650 '平成8年      3月 25日(月)
```

を書くためのループ。

プログラムの入力方法

リストをそのまま打ち込んでいただければ動作いたします。

改造とその他

「Power of DMA」というこのプログラムの前作が，実は1989年の5月号に載っています。それから7年がたった今，ノーマルX1用プログラムの投稿数がかなり減っているとCHECKER FLAGに書かれている現状で，ノーマルではないX1turbo用のプログラムを投稿して載るのか，また，そもそもこのプログラムが載るに値する作品なのかわかりませんが，久しぶりにX1turboでプログラミングしたので投稿してみることにしました。

さて，プログラムについてですが，画面デザインが超簡略で恐縮ですが，8ビット機でもBASICインタプリタでスピードのあるスクロール・ゲームを作ることができることは示せていると思います。プログラムの構造上の特徴は，GOTO文が一つもなく，すべて，REPEAT-UNTILループで行なっている点です。このため，このプログラムはもう少し速くすることができますので，改造してみてください。

具体的な改造ポイントとしては，まあ，一定時間，道を進んだら道幅(変数R$)

《第1表》変数表

HI	ハイスコア
R$	道部分（左右端の縁石＋黒い部分）の文字列
S$	自キャラ消し用グラフィック・パターン
P$	自キャラのグラフィック・パターン
I,Y	カウンター
X	自キャラのX座標
L	道部分の左端のX座標
E	ゲーム・オーバー判定用
J	道作成用カウンター
W	道の曲り具合の指標（－2～2)
S	ジョイスティック関数用
C$	自キャラ位置の状態判定用
SC	スコア
C	ゲーム・オーバー時の再プレイの是非の判定用
A$	ゲーム・オーバーのとき再プレイの是非の入力用

を変化させて(難易度を変えてみるとか，コースの曲がり具合(変数W)や同じ曲がり具合の道の長さ（変数J）を変化させてみるということ等でしょうか。しかし，新しい変数の処理を増やすごとに，確実にスクロール・スピードが落ちるのでX1 turboで改造する人は，気を付けてください。

他機種（32ビット機？）で，改造移植しようとするなら，画面のキャラクタをもっと凝ったものにする，スクロールを8ドットごとよりも精細なものにする，一時的に狭くなったり，二つや三つの道に分岐する直線を表現する等が必須だと思

CHECKER FLAG

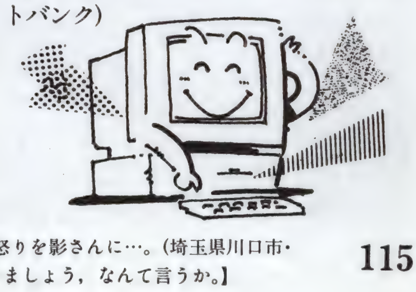
Dr.D：ま，説明を見てもらうとわかると思うが，X1の持っている機能を生かした作品じゃ。プログラムも構造化してわかりやすくなっておる。
編：教科書のようなプログラムですね。

います。あと，スクロール・スピードはもっと速いものにする。まあ，これらが行なわれた場合，改造移植という範疇(はんちゅう)ではなく，別のゲームになっていると言えますが。

最後にベーマガでX1turboのプログラム，機械のフルパワー，フル機能を発揮したものが今までにありません。もしよければ，編集部の方にDMAやCTCやキーボード用サブCPU等の簡単な説明を誌面でやっていただければ，他のユーザーが投稿してくれるのではないかと思います。これだけ簡単にゲームを作れる機種がこのまますたれていくのはまだちょっと惜しい気もしますので。

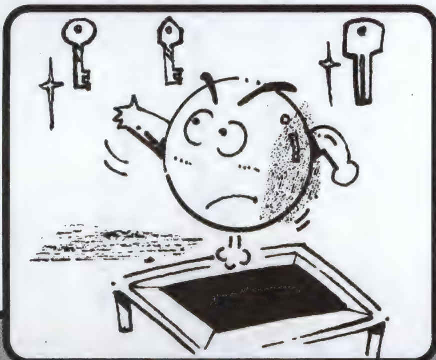
●参考にしたもの

・試験に出るX1：祝　一平著，(日本ソフトバンク)



★だんだん，パソコンが安くなってくる。今まで買ってきたことがバカバカしくなってきた!!この怒りを影さんに…。(埼玉県川口市・K&K 16才)……【影：また私が叱られるんですか。それで気がすむのでしたら，私は皆様の的になりましょう，なんて言うか。】

X68000(X-BASIC V1.0/2.0)用



軽快なジャンプが楽しいアクション・ゲーム

マリ夫の冒険(ぼうけん)パート6

高橋　秀之

内容

ステージ数は全部で7ステージあり，最後にエンディングとなります。各ステージにカギが3個ありますので全部取り，ドアの中に入るとステージ・クリアとなります。また，トランポリンは，1回ジャンプすると消えます。カニに当たるとゲーム・オーバーです。

《第1表》変数表

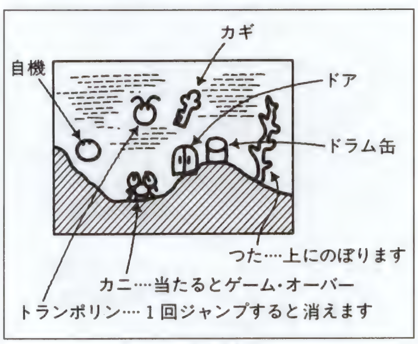
ST	ステージ数
STi	Stickの値
PO	自分のいるグラフィックの色番号
mx,my	自分の座標
P	ジャンプ力
S	自分の移動量
m	エンディング用文字列
ii	エンディング用文字表示のウエイト
sx,sy	カギなどの場所を算出後、代入
y_c	画面作成においてのカウンタ
i	雑用

操作方法

ジョイカードの十字ボタンの左右で自機が動きます。

その他

プログラムの具体的な入力方法とか苦労した点はとくにありません。



《第1図》

今回は，自機の動きに慣性を付けたため，今までのマリ夫シリーズとは操作感覚がちがった新しい内容になったと思います。

また，パート6ということもあり，かなりゲーム内容をむずかしく作りました。

★　★

CHECKER FLAG

つぐ美：あら，かわいいキャラクターのゲームね。

Dr.D：しかし，ゲームの難易度は高いぞ。任天堂の某有名ゲームのように，タイミングよくトランポリンを踏んでジャンプするのがクリアのコツじゃ。

編：BGMもゲームに合ったノリノリの曲でいいですね。

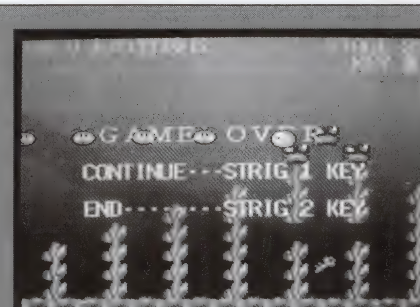
Dr.D：リストは長くなってしまったが，打ち込む価値ありじゃ。



▲《写真1》タイトル画面

▼《写真2》ポンポンと跳ねております





▲《写真3》当然コンティニューもできます

★ついに僕も大学生!!みなさんの大学生活の思い出を教えてほしいですねー。特に，つぐ美さんと影さんの思い出を知りたい！（京都市・桜井芽美19才）……【つぐ美：思い出っていったって，ついこのあいだのことだし，はっきり覚えているから……今回はパス。】

マリ夫の冒険パート6のプログラム・リスト

```
10 screen 0,2,1,1:window(0,0,511,511):dim get_1(500),get_0(500)
20 dim get_2(500),get_3(500),get_4(500),get_5(500),get_6(500)
30 dim get_7(800),get_8(500),get_9(500),get_a(400),get_b(400)
40 dim get_c(260),get_d(320),get_e(500):dim str e(3)[256],g(3)[256]
50 sp_disp(1):sp_off():char buf(256),spl(256):b2():int c,o,sti
60 color 5:locate 6,5:print"しばらくお待ち下さい":vpage(0)
70 /* ----- D A T A -----------------------------------------
80 float f=1.5#,r,rr,mx,mmx=0,my,s:int x,y,y_c,xx,yy,p,po,hx=128,kai
90 int j_cou,k_cou,t_cou,d_cou,r_cou,o_cou,ti=61,st=1,sx,sy,ky_cou,ii,a
100 dim y_dat(500)={9,7,5,4,5,6,7,9,10,10,9,7,5,3,2,1,1,1,1,1,2,3,4,5,
110 5,5,5,5,5,6,6,6,6,6,5,4,3,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,3,
120 4,4,6,8,10,12,14,16,17,17,17,17,17,16,14,12,10,8,6,4,3,3,4,3,4,4,
130 3,4,3,4,8,7,6,5,4,4,3,2,3,4,3,2,3,4,3,2,3,4,3,2,3,2,3,4,3,2,3,4,3,
140 3,2,2,2,2,2,2,3,3,3,3,3,4,5,6,7,6,7,6,7,6,7,8,9,10,11,9,8,7,5,7,9,
150 10,10,9,7,5,3,4,3,3,5,6,6,5,4,3,2,2,2,2,3,3,3,3,3,3,5,3,3,3,3,2,2,
160 3,2,3,2,3,2,3,2,3,2,3,2,3,3,4,4,5,5,6,6,7,7,5}:dim h_dat(500)={4,
170 4,3,0,5,5,2,2,1,3,5,5,4,3,3,0,0,0,0,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,3,
180 3,3,3,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,5,5,0,2,2,2,2,2,2,1,0,
190 0,0,3,4,4,4,5,5,5,3,3,5,5,5,1,3,5,5,5,1,3,3,3,3,3,5,5,5,5,5,5,5,
200 5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,3,5,5,5,5,1,3,5,1,0,0,0,1,1,5,5,5,
210 5,5,5,5,5,5,5,5,5,3,3,3,2,2,2,1,3,4,4,4,5,5,5,1,2,1,3,5,5,3,0,0,0,
220 0,1,0,0,0,0,2,0,0,0,3,3,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,
230 5,5,5,3}:dim j_dat(20)={9,5,8,18,11,1,10}:dim j_x_dat(400)={3,4,5,
240 6,10,10,11,12,18,19,4,6,8,10,12,14,13,15,17,19,21,23,25,25,25,5,8,
250 11,14,17,20,23,26,5,7,9,11,13,15,17,19,21,23,23,2,2,2,2,3,3,3,3,6,
260 25,25,25,12,12,8,14,17,16,15,14,13,11,9,7,5}:dim j_y_dat(400)={5,
270 5,5,6,4,6,6,7,6,5,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,6,8,9,9,9,9,9,9,9,4,
280 4,4,4,4,4,4,4,4,4,6,10,8,6,4,9,7,5,3,10,2,4,6,7,5,10,10,4,4,3,3,3,
290 4,5,6,7}:dim k_x_dat(50)={4,10,21,4,18,24,23,19,23,3,3,3,3,6,24,7,
300 17,24,25,25,10}:dim k_y_dat(400)={2,2,4,2,11,5,2,8,8,7,8,9,1,7,7,
310 8,1,4,6,3,2}:dim t_dat(20)={2,14,1,1,2,3}:dim t_x_dat(50)={14,16,
320 16,9,11,13,15,17,19,21,23,11,13,15,17,19,21,23,0,0,0,0,5,5,5,22,
330 22,24,24}:dim t_y_dat(50)={10,10,7,10,10,10,10,10,10,10,10,9,8,7,
340 6,6,7,8,0,0,0,0,8,5,3,9,7,9,6}:dim d_dat(20)={2,1,1,1,16,9,8}
350 dim d_x_dat(100)={21,24,24,0,0,7,0,0,0,8,9,9,10,10,10,11,12,13,14,
360 15,16,17,18,20,22,24,17,18,17,18,17,18,17,18,17,18,18,20,22,25,22,
370 25,20,19,17}:dim d_y_dat(100)={10,10,9,0,0,3,0,0,0,11,11,10,11,10,
380 9,8,7,6,5,4,3,2,2,2,2,2,11,10,9,8,7,6,5,4,3,2,6,7,7,7,4,4,4,5,7}
390 dim r_x_dat(20)={423,32,160,92,328,224,34}:dim r_y_dat(20)={152,
400 143,44,35,8,50,169}:dim o_dat(20)={1,2,1,2,3,5,6}
410 dim o_x_dat(50)={0,0,17,18,19,3,5,7,11,15,2,5,5,5,5,5,9,10,14,22,
420 2,4,6,8,10,12,14}:dim o_y_dat(50)={0,0,6,5,6,6,3,1,1,1,2,3,2,1,6,
430 8,8,8,9,7,8,7,7,7,6,6,6}:for i=0 to 4:palet(180+i,hsv(20,5,10+i*4))
440 palet(185+i,hsv(10,20,10+i*4)):next:palet(189,1):palet(190,8458)
450 dim co(16)={0,65337,58795,41671,1857,2181,59193,63421,35397,26963,
460 33161,45573,53319,49821,14799,55}:dim co2(16)={0,8456,1024,44398,
470 21146,33650,36,22,10570,14798,16912,2,2,33830,52858,61306}
480 dim co3(16)={0,769,25857,36353,31693,43969,52491,38821,25105,40961,
490 48157,52499,56881,46465,63361,63421}:dim co4(16)={0,49064,46886,
500 42660,38432,36254,34076,2114,65534,1280,63037,1793,34689,46977,
510 63361,63421}:dim co5(16)={0,61312,3014,24012,26256,32660,36826,
520 45026,55026,65532,36444,0,29722,2114,23826,1}:for i=0 to 7
530 palet(31+i,hsv(24,29,31-i*4)):palet(1+i,hsv(10,17,31-i*3)):next
540 for i=0 to 15:palet(100+i,co3(i)):palet(120+i,co4(i))
550 sp_color(i,co4(i),1):palet(10+i,co5(i)):next:for i=0 to 13
560 palet(160+i,hsv(28,15,30-i*2)):next:for i=0 to 9
570 palet(160+i,hsv(28,15,29-i*3)):next:dim d1(190)={0,0,0,0,0,0,0,0,
580 7,7,0,0,0,0,0,0,7,5,4,5,6,0,0,0,7,5,7,4,3,2,3,4,0,0,7,2,3,4,3,2,1,2,
590 3,0,7,3,1,2,3,4,3,2,3,4,0,4,3,2,3,4,6,5,4,5,6,5,7,5,4,5,5,3,5,6,7,6}
600 dim d2(190)={8,0,0,0,0,0,0,0,0,7,7,8,0,0,0,0,7,6,5,7,6,6,3,5,4,6,
610 7,4,3,2,3,4,5,4,3,2,3,4,3,2,1,2,3,4,3,2,1,2,3,4,3,2,3,4,5,4,3,2,3,4,
620 6,5,4,5,6,6,7,5,4,5,5,3,5,6,7,6}:dim d3(190)={0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,
630 0,0,0,0,0,0,0,7,5,6,0,0,0,0,0,0,7,2,3,4,0,0,0,0,0,0,2,1,2,3,0,
640 0,0,0,0,0,4,4,5,3,4,0,0,0,0,0,6,3,2,3,5,6,0,0,0,0,7,5,2,1,2,7,8,0,0,
650 0,0,5,4,3,2,3,4,6,0,0,0,4,5,6,3,4,5,6,6,0,0,5,3,4,5,3,5,6,7,5,0,0,7,
660 2,3,4,3,2,1,2,3,0,7,3,1,2,3,4,3,2,3,4,8,6,3,2,3,4,6,5,4,5,6,5,7,5,4,
670 5,5,3,5,6,7,6}:dim d0(190)={3,4,5,3,4,3,2,3,4,6,5,2,3,4,5,3,2,1,2,3,
680 4,3,1,2,3,4,4,3,2,3,4,3,2,2,3,5,4,6,5,4,5,6,5,4,4,5,3,2,3,6,5,6,7,6,
690 5,3,4,2,1,2,4,7,6,4,7,6,5,6,3,2,3,5,4,5,6,5,4}:dim g6(300)={0,0,0,0,
700 0,0,0,7,7,0,7,7,0,0,0,0,0,0,0,7,4,3,7,3,2,7,7,0,0,0,0,0,0,7,4,2,
710 2,3,2,2,2,7,7,0,0,0,0,0,7,3,2,1,2,7,7,2,2,7,0,0,0,0,0,7,4,3,2,1,7,7,
720 2,3,7,0,0,0,7,7,0,7,4,3,2,1,2,3,7,0,0,0,7,1,2,7,7,1,2,3,2,1,2,4,7,0,
730 7,7,7,1,3,2,1,2,3,3,2,2,4,7,7,1,2,7,7,2,1,2,3,7,4,4,4,7,7,0,7,1,3,2,
740 1,2,4,7,7,7,7,7,7,0,0,0,7,2,1,2,5,7,7,0,0,0,0,0,0,7,2,1,2,4,7,7,0,
750 0,0,0,0,0,0,7,3,1,2,5,7,7,0,0,0,0,0,0,7,3,2,5,7,7,0,0,0,0,0,0,
760 0,0,0,7,7,7,7}:dim d4(600)={0,0,0,0,0,0,5,6,5,4,0,0,0,0,0,0,0,0,
770 0,0,0,4,5,6,5,4,0,0,0,0,0,0,0,0,0,4,6,5,5,4,0,0,10,0,0,0,0,0,0,
780 0,4,4,6,5,4,0,8,9,9,10,0,0,0,0,0,4,5,6,5,4,0,8,12,11,9,0,0,0,0,0,
790 4,5,6,6,5,4,8,10,11,11,8,0,0,0,0,4,5,6,6,5,8,10,12,11,10,8,0,0,0,
800 0,0,4,4,5,6,5,8,10,11,11,10,8,0,8,8,12,8,0,4,5,6,8,10,10,11,10,10,8,
810 0,8,8,11,8,8,5,6,6,8,10,12,9,9,9,9,8,9,8,8,10,8,5,6,5,8,10,10,9,9,8,
820 0,8,9,9,9,10,8,5,6,5,8,8,9,9,9,8,0,8,9,9,10,10,8,8,5,6,6,8,8,9,8,0,
830 0,8,9,9,10,11,10,8,4,5,6,8,8,8,8,0,0,0,0,8,8,11,10,8,4,5,6,5,4}
840 dim d5(190)={0,0,2,2,0,0,0,2,3,2,0,0,2,3,3,2,0,2,3,15,9,2,2,3,9,15,
850 3,2,2,3,9,9,2,2,3,9,9,3,2,2,3,5,3,2,2,3,5,5,3,2,0,2,3,3,2,0,2,2,2,2,
860 0,0,0,2,2,0,3,0,2,3,3,3,3,3,2,3,2,3,3,5,5,6,6,5,5,3,2,0,2,3,5,5,3,
870 3,5,5,3,0,2,3,3,3,3,3,3,3,3,2,5,3,2,3,2,2,2,2,3,2,5,2,3,2,2,0,0,0,
880 0,2,2,3,0,2,0,3,3,0,0,3,3}:dim d6(200)={10,9,13,3,1,3,6,8,10,10,9,
890 14,3,1,3,6,9,10,10,9,13,3,1,3,6,9,10,10,9,7,3,1,3,13,9,10,4,10,14,4,
900 2,4,7,10,7,10,9,7,3,1,3,6,9,10,10,9,7,3,1,3,6,9,10,10,9,14,3,1,3,6,
910 9,10,10,9,7,3,11,3,6,9,10,6,9,13,3,1,3,6,9,6,10,9,7,13,1,3,6,9,10,
920 10,9,7,12,1,3,6,9,10}:dim d7(300)={0,0,0,0,4,
930 4,4,0,0,0,0,0,3,4,7,4,7,4,3,0,0,0,2,5,6,8,3,8,6,5,2,0,1,10,6,7,8,
940 3,8,7,6,10,1,1,5,6,7,8,3,8,7,6,5,1,1,5,6,7,8,3,8,7,6,5,1,1,5,6,7,9,
950 3,9,7,6,5,1,1,5,6,7,9,3,9,7,6,5,1,1,5,6,7,8,3,8,7,6,5,1,1,5,6,7,8,
960 3,8,7,6,5,1,1,10,5,6,7,3,7,6,5,10,1,0,2,3,4,4,4,4,4,3,2}:color 6
970 e(0)="000007777770000000077554322770000076543221111700076543221111l"
980 e(0)=e(0)+"1700765432111881870765432211888888776543221187787877654З"
990 e(0)=e(0)+"22118778787765432221888888776554322218818277665433222222"
1000 e(0)=e(0)+"23707655433322223700766554433334470007665554445470000077"
1010 e(0)=e(0)+"665555770000000007777770000":g(0)="0000000000000000007777"
1020 g(0)=g(0)+"00007777000766667667666670760007777770006720077666666770"
1030 g(0)=g(0)+"02007664444444667000764427227244670076422722722467076422 2"
1040 g(0)=g(0)+"72272224677648222222228467768882222222888670768222222286"
1050 g(0)=g(0)+"70076442722724467000766447744667000007766666677000000007"
1060 g(0)=g(0)+"777770000":k=0:f=1.6#:for i=0 to 12:for j=0 to 8
1070 fill(j*f,i*f,1+j*f,1+i*f,160+d6(k)):k=k+1:next:next
1080 get(0,0,15,17,get_d):wipe():k=0:for j=0 to 11
1090 for i=0 to 10:if d7(k)>0 then fill(i*2,j*2,1+i*2,1+j*2,180+d7(k))
1100 k=k+1:next:next:get(0,0,21,23,get_e):wipe()
1110 for i=0 to 254:buf(i)=val(mid$(g(int(i/256)),i+1-int(i/256)*256,1))
1120 next:k=0:for j=0 to 15:for i=0 to 15:if buf(k)>0 then pset(i,j,120+buf(k))
1130 k=k+1:next:t():next:get(0,0,15,15,get_b):wipe():for i=0 to 250
1140 spl(i)=val(mid$(e(int(i/256)),i+1-int(i/256)*256,1)):next
1150 sp_def(0,spl,1):f=1:k=0:for j=0 to 16:for i=0 to 15
1160 if d4(k)>0 then fill(i,j*f,i,1+j*f,100+d4(k))
1170 k=k+1:next:t():next:f=1.5#:get(0,0,15,18,get_a)
1180 k=0:for j=0 to 13:for i=0 to 10:fill(i*f,j*f,1+i*f,1+j*f,d1(k))
1190 fill(121-i*f,j*f,120-i*f,1+j*f,d1(k))
1200 fill(i*f,50+j*f,1+i*f,51+j*f,d2(k))
1210 fill(i*f,100+j*2,1+i*f,101+j*2,d0(k))
1220 fill(i*f,150+j*f,1+i*f,151+j*f,d3(k))
1230 fill(121-i*f,150+j*f,120-i*f,151+j*f,d3(k))
1240 if d5(k)<>0 then fill(i*f,200+j*f,1+i*f,201+j*f,10+d5(k))
1250 k=k+1:next:t():next:get(0,0,19,19,get_1):get(0,100,19,113,get_0)
1260 get(0,50,19,59,get_2):get(0,150,19,177,get_3):get(105,150,124,177,get_9)
1270 get(105,0,124,13,get_4):get(0,200,19,227,get_5):wipe():k=0
1280 for j=0 to 14:for i=0 to 14:if g6(k)>0 then pset(i,j,30+g6(k))
1290 k=k+1:next:t():next:get(0,0,15,15,get_c):contrast(0):m_stop()
1300 for i=0 to 2000:next:wipe():cls:bg_make():vpage(3):apage(0):u()
1310 contrast(15):while 1:home(0,0,256):if strig(1)=1 then y_c=0:st=1:contrast(
0):break
1320 endwhile
1330 j_cou=0:k_cou=0:t_cou=0:d_cou=0:r_cou=0:o_cou=0
1340 /* ----- M A K E  M A P ----------------------------------------
1350 if st=8 then for i=0 to 15000:next:home(0,0,0):sp_off():cls:apage(0):wipe(
):en()
```

★CD-ROM Specialって，毎月何日に発売されるって決まってないんですか？いつ頃なのか教えてください‼影さんの宣伝不足⁈(群馬県太田市・**カー君16才**)……【**影**：ごめんなさい。本屋さんで注文するか，販売部に電話してください。在庫が少なくなってます！】

```
1360 fill(0,0,511,255,0):for j=0 to 28:for i=0 to 1+y_dat(y_c)
1370 x=2+j*17:y=243-i*9:put(x,y,x+19,y+12,get_0):next
1380 if h_dat(y_c)=0 then { put(x,y,x+19,y+9,get_2)
1390 } else if h_dat(y_c)=1 then { put(x,y,x+19,y+9   ,get_1)
1400 } else if h_dat(y_c)=2 then { put(x,y,x+19,y+17  ,get_3)
1410 } else if h_dat(y_c)=3 then { put(x,y,x+19,y+9   ,get_4)
1420 } else if h_dat(y_c)=4 then { put(x,y,x+19,y+17  ,get_9)
1430 } else if h_dat(y_c)=5 then { put(x,y-2,x+19,y+15,get_5) }
1440 y_c=y_c+1:next:for i=0 to j_dat(st-1):xx=j_x_dat(j_cou)*19
1450 yy=j_y_dat(j_cou)*16:put(xx,16+yy,15+xx,31+yy,get_b):j_cou=j_cou+1
1460 next:for i=0 to 2:xx=k_x_dat(k_cou)*19:yy=k_y_dat(k_cou)*16
1470 put(xx,16+yy,15+xx,31+yy,get_c):k_cou=k_cou+1:next:for i=0 to t_dat(st-1)
1480 for j=0 to 2:xx=t_x_dat(t_cou)*19:yy=t_y_dat(t_cou)*16
1490 put(xx,20+yy+j*16,15+xx,35+yy+j*16,get_a):next:t_cou=t_cou+1:next
1500 for i=0 to d_dat(st-1):xx=d_x_dat(d_cou)*19:yy=d_y_dat(d_cou)*16
1510 put(xx,16+yy,15+xx,33+yy,get_d):d_cou=d_cou+1:next:xx=r_x_dat(r_cou)
1520 yy=r_y_dat(r_cou):put(xx,16+yy,21+xx,39+yy,get_e):r_cou=r_cou+1
1530 for i=0 to o_dat(st-1):xx=o_x_dat(o_cou)*19:yy=o_y_dat(o_cou)*16
1540 put(xx,yy,xx+19,yy+17,get_5):o_cou=o_cou+1:next:color 6
1550 /* ----- M A I N ------------------------------------------
1560 fill(0,0,22,68,0):mx=2:my=105:p=0:s=0:ky_cou=0:cls:h():h2():b1()
1570 o=0:contrast(15):apage(0):while 1:home(1,255-mx/3,0):sti=stick(1)
1580 if sti=6 then o=0:s=s+0.4# else if sti=4 then o=16384:s=s-0.4#
1590 if mx<2 then { mx=2:s=0 } else if mx>238 then mx=238:s=0
1600 if sti=0 then { if s>0.2# then s=s-0.4# else if s<-0.2# then s=s+0.4# else
s=0
1610 }
1620 home(0,mx,0):if s>3 then s=3 else if s<-3 then s=-3
1630 sp_set(0,16+mx,14+my,256*1+o,3):mx=mx+s:mmx=mx-s
1640 my=my+p*2/3:p=p+1:po=point(mx+mx+8,my+10):if po>0 then point_search()
1650 endwhile
1660 func point_search():if po>0 and po<10 then m_play(6):p=-13:my=my-1
1670 if po>100 and po<116 then m_play(8):p=-12:s=0
1680 if po>116 and po<136 then m_play(4):p=-12:s_k()
1690 if po>10 and po<16 then ga()
1700 if po>30 and po<46 then m_play(5):ky_cou=ky_cou+1:h2():s_k()
1710 if po>=160 and po<176 then m_play(7):s=-s:p=-6
1720 if po>=180 and ky_cou>2 then cr()
1730 endfunc
1740 func bg_make():apage(1):for i=0 to 20
1750 fill(0,173-i*i/2,511,195-i*i/2,200+i):palet(200+i,hsv(120,30,4+i))
1760 next:for i=0 to 9:fill(0,196+i*i/2,511,215+i*i/2,240+i)
1770 palet(240+i,hsv(5,29,4+i)):next:for i=0 to 128
1780 pset(rnd()*511,rnd()*175,rnd()*255):next:endfunc
1790 func t():locate 11,7:print"TIME :";ti:ti=ti-1 :endfunc
1800 func h():locate 1,0:print"マリ夫の冒険6           STAGE"st:endfunc
1810 func h2():locate 26,1:print"KEY"ky_cou:endfunc
1820 /* ----- S E A R C H ------------------------------------------
1830 func s_k():sx=(mx+mx+8)/19:sy=(my+10)/16
1840 fill(sx*19,sy*16,sx*19+15,sy*16+15,0):endfunc
1850 /* ----- D A T A ----------------------------------------------
1860 func dr():k=0:f=1.6#:for i=0 to 12:for j=0 to 8
1870 fill(j*f,i*f,1+j*f,1+i*f,160+d6(k)):k=k+1:next:next
1880 get(0,0,15,17,get_d):endfunc
1890 /* ----- おんがくぅぅー -----------------------------------------
1900 func b1():for i=1 to 8:m_alloc(i,1500):m_assign(i,i):next
1910 m_trk(1,"v11q6@36  l16r3o4cd8e8e-d8c8r8<c8r8>¦:200a8a-a8cdcaa8a8cd")
1920 m_trk(1,"ca8.a8.a8b-b-8b-8.r8g8f+g8cdcgg8g8cdcb-ab-8r8b8<cfdcdc>b ")
1930 m_trk(1,"b-a8a-a8cdcaa8a8cdc<c>a8<c8.e-8d8>fff8f8<d8ed8ed8dc8f8>fg")
1940 m_trk(1,"g+afc<c8>de8f8ccc8c8:¦"):m_trk(2,"v11q8@57l16r3o3ef8g8gf8")
1950 m_trk(2,"e8r8<b-8r8>¦:200f8ff8r8.ff8f8>ab-a<ffcf8dcf+gg8g8.r8e8e- ")
1960 m_trk(2,"e8r8.ee8e8>efe<gf+g8r8g+8aafefee-df8ff8r8.ff8f8>ab-a<af8 ")
1970 m_trk(2,"a8.<c8>b-8r4.b-8b-b-8b-b-8aa8<c8>>ab-b<c8ce8>b-b-8a8r4.:¦")
1980 m_trk(3,"q8@9 l16r3o3v15cd8e8e-d8c8r8<c8r8>¦:20018facafacafaf+agb-")
1990 m_trk(3,"<d>dce>g<ece>g<e<c16c16crcc>cdefacafacaf16f16ffff<f16f16f")
2000 m_trk(3,"f>>b-<b-gb-cafe16d16cacb-a<c16c16cc:¦"):m_trk(4,"v15q8o2 ")
2010 m_trk(4,"@14127c<c<c&c"):m_trk(5,"v15q8o6@54122cef")
2020 m_trk(6,"v12q8o4@7120cf"):m_trk(7,"v15q8o2142v15@8cv15@54c8")
2030 m_trk(8,"v15q8o3@66134c8v1@1c"):m_tempo(132):m_play(1,2,3):endfunc
2040 func b2():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
2050 m_trk(1,"¦:255v10@35o5q8l8rcagef>a<dc4.>b-16a16b-2rb-<b-agfegc2.r>ab-<")
2060 m_trk(1,"ag<c2>a16g16fag<d2c16>b-16aab<d-defd>g1:¦"):m_trk(2,"¦:255v15")
2070 m_trk(2,"o3q814@9f<c>d2g2g<dc2>b-c>a<ed<e-8c8>g2>a8<e8c8>a8b-2<eea2dgc")
2080 m_trk(2,"b-<c2>:¦"):m_trk(3,"¦:255v10@33q8l8o4ra<fe>f2d4f2f4e2<edc>b- ")
2090 m_trk(3,"a4r12a-12g12g-2f4b-4<geced4>a4<gd>b-g<d-4def4>b-2f4b-4rr:¦")
2100 m_play():m_tempo(120):endfunc
2110 func b3():for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
2120 m_trk(1,"v12@1o4q8l8f+2&f+8<c+de>a2g4c+4"):m_trk(2,"v12@1o4q8l8")
2130 m_trk(2,"a2&a8rrrc+2b4e4"):m_trk(3,"v12@1o4q8l8<c+2&c+8rrra2d2r4")
2140 m_trk(4,"v12@1o4q8l8da<de&ea&agt90")
2150 m_trk(4,"f+t80et70dt55et38>a2"):m_tempo(128):m_play():endfunc
2160 func cr():b3():locate 5,6:print"ステージ  クリアー！！"
2170 for i=0 to 5000:next:contrast(0):st=st+1:goto 1340
2180 endfunc
2190 /* ----- T I T L E ------------------------------------------
2200 func u():for i=0 to 20:fill(20-i,285+i*4,255-i,286+i*4,170+i/2):next
2210 for i=0 to 3:symbol(24+i,396,"PUSH STRIG 1 KEY!",2,1,0,12+i,0):next
2220 symbol(14,464,"1995 3/9 x 68000 by HIDEYUKI TAKAHASHI",1,1,0,255,0)
2230 for i=0 to 4:symbol(18+i,300+i,"マリ夫の冒険",3,3,0,190+i,0)
2240 symbol(47+i,256+88+i,"ＰＡＲＴ６  海底の戦い編",1,1,0,195+i,0)
2250 palet(190+i,hsv(12,24,6+i*5)):palet(195+i,hsv(48-i*3,25,7+i*3))
2260 next:for i=0 to 10:palet(170+i,hsv(100,31,5+i*2)):next:endfunc
2270 /* ----- G A M E  O V E R -----------------------------------
2280 func ga():m_stop():locate 6,5:print"ＧＡＭＥ  ＯＶＥＲ"
2290 c=5:while 1:color c:locate 5,7:print"CONTINUE･･･STRIG 1 KEY"
2300 locate 5,9:print"END････････STRIG 2 KEY":c=c+1:if c=8 then c=5
2310 if strig(1)=1 then { y_c=y_c-29:j_cou=j_cou-(j_dat(st-1)+1)
2320 k_cou=k_cou-3:t_cou=t_cou-(t_dat(st-1)+1):d_cou=d_cou-(d_dat(st-1)+1)
2330 r_cou=r_cou-1:o_cou=o_cou-(o_dat(st-1)+1):contrast(0):cls:goto 1340
2340 }
2350 if strig(1)=2 then contrast(0):for i=0 to 5000:next:sp_off():cls:goto 1310
2360 endwhile:endfunc
2370 /* ----- E N D I N G ----------------------------------------
2380 func en():str m[255]="おめでとうございます。あなたは、全てのステ"
2390 m=m+"ージをクリアーしました。これで海底にも、平和がおとずれること"
2400 m=m+"でしょう・・・。ＦＩＮ．":apage(1):ii=0:x=0:y=0:c=0
2410 b2():m_tempo(76):apage(0):for j=0 to 5
2420 for i=0 to 3:palet(1+i+j*5,hsv(18+j*12,12,16+i*5)):next:next
2430 i=0:mz=0:contrast(15):while 1:ii=ii+1:if ii>6 and i<65 then { ii=0
2440 for j=0 to 3:symbol(x+8+j,y+48,mid$(m,1+mz,2),1,1,0,1+j+c*5,0)
2450 next:x=x+16:mz=mz+2
2460 if i=10 or i=23 or i=32 or i=43 or i=58 then x=0:y=y+21:c=c+1
2470 i=i+1 }
2480 home(1,xx,0):xx=xx+1:if xx>511 then xx=0
2490 for j=0 to 320:next:endwhile:endfunc
```

評…Ⅶの発売が待ち遠しい〜(影)

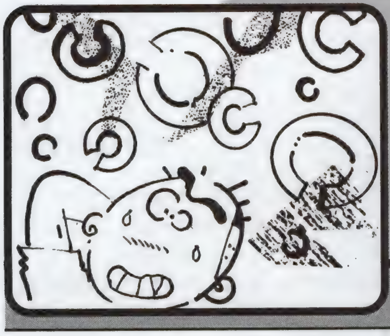


by トッリメ野沢

★負けられないなぁ…ま，いっちょがんばるべぇ。前向きでいきましょうや！（東京都調布市・長田悟朗20才）……【影：その意気その意気！夜食買い出しのアミダクジ，負けませんゾー！一同：やった！影さん行ってきて！】

FX-890P用

X68Kの名作がFX版で登場



C力けんさ in FX

こじろ

このゲームは，X68K芸術祭にあったゲームのパクリです。サイズが小さいのでちゃっちゃっと入力してください。

あそびかた

まずRUNさせます。タイトルが出たらスペース・キーを押すとゲームが始まります。[8]・[2]・[4]・[6]は上・下・左・右に対応してしています。

矢印が示している「けんさマーク」？と同じ方向のテンキーを押すと「ピッ！」と音がして矢印は右にずれていき，一番右はじにつくとタイムに応じてランクが出るのでそれを競ってください。

プログラムについて

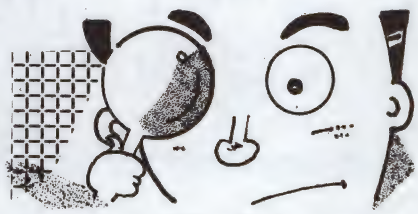
時間の計測には「TIMER」を使っているのでけっこう高速になりました。あとは，とくにすごいことはしていません。いろいろ加えて，もっとおもしろくしてみてください。

《変数表》

A (0 ～ 14)	Cマークは保存用
A$(0 ～ 14)	Cマークは保存用
W	雑用
X	雑用
Y	雑用
Z	雑用

あとがき

あそびかたを読んでもあんまりおもしろそうじゃないけどかなりハマります。書き忘れましたが，ランクが表示されゲームが終わったらスペース・キーを押すとタイトルにもどります。



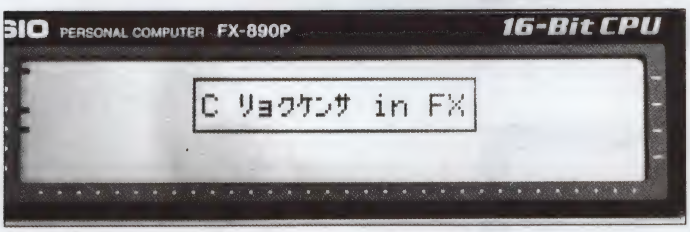
CHECKER FLAG

編：これは，4，5年前になりますかね，「X68000芸術祭」の全国大会でゲーム部門賞を取った作品のポケコン版ではないですか。

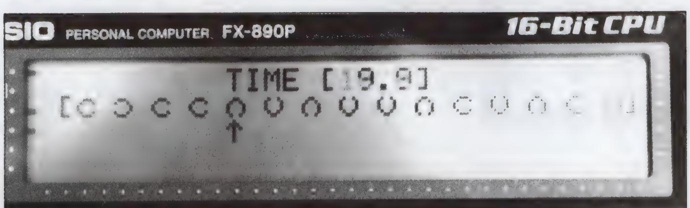
Dr.D：うむ。元のゲームのアイデアをポケコンなりの手軽さにアレンジされておる。これはおそれいったぞ。

編：ちなみに"FX-890P"はカシオから発売されているポケコンです。どしどし投稿をお待ちしてますよ。

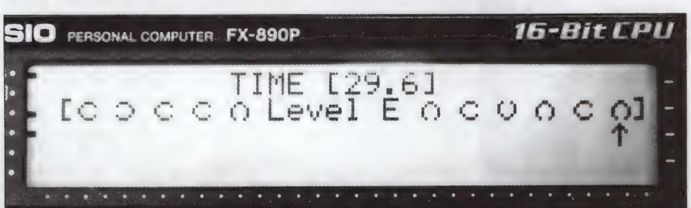
FX-890P



《写真1》タイトル画面



《写真2》開いている方向キーを押す



《写真3》ランクはS・A・B・C・D・Eとなっている

C力けんさ in FXのプログラム・リスト

```
5 CLS:CLEAR:DEFCHR$(254)="182442424224":
DEFCHR$(253)="244242422418":DEFCHR$(255)
="384402024438":DEFCHR$(252)="1C22404022
1C"
10 DIMA$(14),A(14)
15 LOCATE9,1:PRINT "C ﾘｮｸｹﾝｻ in FX";:MOD
E50,(51,3)-(140,19)
20 IF INKEY$<>" " THEN 20
25 FOR Z=0 TO 14:X=1+INT(RAN#*4):A$(Z)=C
HR$(251+X)+" ":A(Z)=X*2:NEXT
30 CLS:PRINT CHR$(31)+" [";:FOR Z=0 TO 1
4:PRINT A$(Z);:NEXT:PRINT CHR$(29)+"]";
35 FOR Z=0 TO 1000:NEXT:LOCATE15,0:PRINT
 "GO!";:BEEP1:BEEP1:Z=0:X=1:TIMER=0
40 LOCATE X-1,2:PRINT "  "+CHR$(227);
45 Y=VAL(INKEY$):W=TIMER/10:LOCATE 10,0:
PRINT USING"TIME [##.#]";W:ON (Y=A(Z))+2
GOTO 50,45
50 X=X+2:Z=Z+1:Y=0:BEEP:IF Z<>15THEN 40
55 IF W>=12 THEN X$="E" ELSE X$=MID$("SA
BCD",INT(INT(W)/2),1)
60 LOCATE 12,1:PRINT "Level ";X$;:ON (IN
KEY$=" ")+2 GOTO 5,60
```

★影さん，初めてファミコンをやったときの感激を覚えてますか？（青森市・蝦名太朗13才）……【影：もちろん。ファミコンに限らず，スーファミ，プレステ，サターンなどの感激を今でも覚えていますよ。ところで太朗君は何才のときにファミコンをはじめましたか？】

PC-E500用

ロボットの動きが楽しいぞ！



移植版

COMMUNICATION（コミュニケーション）

ADM

はじめに

本作はベーマガの1983年8月号122ページに掲載された森巧尚氏の同名ゲームの移植版です。原作はもう10年以上も前に発表されたものですが，愛らしい産業用ロボットの姿が目に焼きついてしまい，思わず作ってしまいました。

形式上PC-8001からの移植になりますが，ADM流にアレンジしてみました。

OPERATION

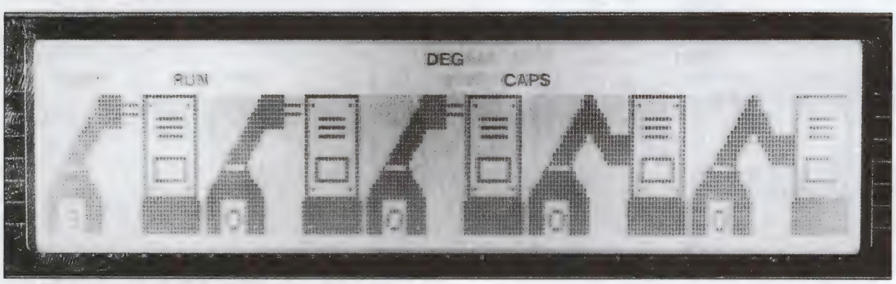
ここに，シンセサイザー製造用の産業用ロボットが5台あります。形式は，多関節型ロボット2SC372型です。

いまこの工場でまじめに働き続けていますが，ときどきオイルがきれて動きが停止してしまいます。そこで，あなたに頼みたいことがあるのです。オイルがきれて停止したロボットに，オイルをさしてください。ただし，注意していただきたいことが二つあります。

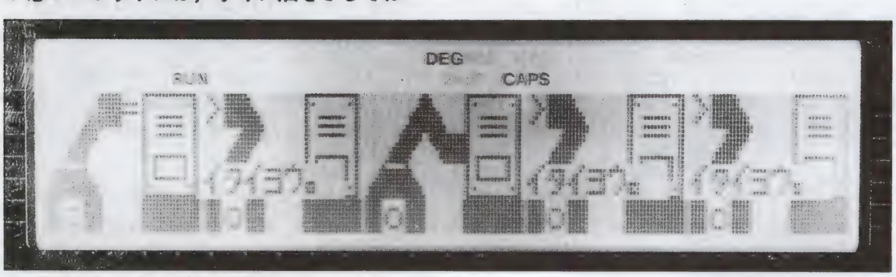
一つは，ロボットが停止してからすぐにオイルをささないと，ロボットが痛がるということです。そして，もう一つは，オイルがきれてもいないのにオイルをさそうとすると，仕事のじゃまをされたロボットが怒るということなんです。失敗は，3度までゆるされます。



▲《写真1》左にいるのが今回のゲームの主人公のロボット君です



▲《写真2》5台が一斉に仕事をスタート！動きが悪いロボットには，すぐに油をさしてね



▲《写真3》油をさすのが遅れるとロボットが苦しがります。イタイヨウ

《第1表》変数表

★変数	
I,J	FOR～NEXTのループ用
A,B	用途不定の汎用変数
A$,B$,C$	同，汎用文字変数
BS	ブザーのスイッチ。1で通常，0で消音
M	ミスの数
S	スコア
LV	レベル。スコアが100点単位で増加する
L	ロボットが痛がるまでの制限時間（4～6）
F	フラグ。0で通常，1でミス
BS$	ロボットのベース部のキャラクタ
★配列変数	
AR$(0～8)	ロボットのアーム部の表示キャラクタ（9種）
A(0～4)	各ロボットの動作パターン番号
B(0～4)	上記動作パターンのデータ中で？番目を実行しているかを示す
C(0～4)	A(0～4),B(0～4)より解析したロボットの表示キャラクタ番号
F(0～4)	各ロボットの状態フラグ。0で通常，1以上で停止中，100でプレイヤーが邪魔した状態
P$(0～15)	ロボットの動作パターン(16種)

遊びかた

まずタイトル画面では［SPACE］か［RETURN］のキーを押してください。ゲームが始まります。なお，［SPACE］キーを押して始めると消音モードになります。

ゲームの操作は，画面上の5台のロボットの位置と［PF1］～［PF5］の各キーが対応しています。各々のキーを押すと，それの示すロボットにオイルをさします(しかし，最近の私の作るゲームはみんなこの操作です)。入力部は独自の機械語ルーチンを使用しておりますので，各PFキーを複数同時に押しても受け付けます。

ちなみにロボットの動作はすべてパタ

★A・AストZEROを読んだら，格闘ゲームが楽しくなりました。A・Aシリーズはゲームの最高峰の参考書!!（島根県木原郡・福島真吾17才）……【影：スタッフ全員のゲームに対する情熱と，読者に向けた熱いメッセージが満載！まだ買っていない人は，ぜひ一読を!!】

COMMUNICATIONのプログラム・リスト

```
100:'>>>>>COMMUNICATION
   >>>>>>>>>>>>>>>>
110:'
120:'      Originated wi
   th Y.Mori 1984
130:'      Transplanted
   by ADM 1996
140:'=====Initialize ===
   ===============
150:CLS :CLEAR :RANDOMIZ
   E :DIM AR$(8),A(4),B
   (4),C(4),F(4),P$(15)
   :I=0:J=0:F=0:L=0:A=0
   :B=0:BS=0:S=0:LV=0
160:C$=CHR$ &1D:C$=CHR$
   &1F+C$+C$+C$+C$+C$:F
   OR I=0 TO 8:GOSUB 59
   0:AR$(I)=B$:GOSUB 59
   0:AR$(I)=AR$(I)+C$+B
   $:NEXT :GOSUB 590:BS
   $=B$:GOSUB 590:BS$=B
   S$+C$+B$
170:FOR I=0 TO 15:READ P
   $(I):NEXT
180:READ A$:FOR I=0 TO &
   22:POKE &BFA00+I,VAL
    ("&"+MID$ (A$,I*2+1
   ,2)):NEXT
190:'=====Title ========
   ===============
200:CLS :LOCATE 10,0:PRI
   NT "□□□ COMMUNICATIO
   N □□□":LOCATE 2,0:PR
   INT AR$(2):LOCATE 2,
   2:PRINT BS$:LINE (0,
   31)-(239,31)
210:LOCATE 6,3:PRINT "2S
   C372":LOCATE 16,2:PR
   INT "PUSH [RET] OR [
   SPACE]"
220:A$=INKEY$ :IF A$<>"
   " AND A$<>CHR$ &D GO
   TO 220
230:S=0:M=0:BS=-(A$=CHR$
    &D)
240:'=====Main =========
   ===============
250:CLS :LOCATE 8,0:PRIN
   T "SCORE :";:PRINT U
   SING "####";S:LOCATE
    8,1:PRINT "MISS  :
    ";M:LOCATE 15,3:PRI
   NT "READY!"
260:FOR I=1 TO 3000:NEXT
    :CLS
270:GOSUB 640:FOR I=0 TO
    4:GOSUB 650:A(I)=A:
   B(I)=0:C(I)=0:F(I)=0
   :NEXT :IF S=0 LET A(
   (RND 5)-1)=1
280:FOR I=0 TO 4:GOSUB 6
   00:NEXT
290:A$="737737AC7AC78C18
   C18CA64F":GOSUB 630
300:'-----MainLoop -----
   ----------------
310:F=0:FOR I=0 TO 4
320:B=VAL ("&"+MID$ (P$(
   A(I)),B(I)+1,1)):IF
   B<9 GOTO 360
330:IF B=9 GOSUB 650:A(I
   )=A:B(I)=0:GOTO 320
340:IF B=10 LET B=C(I):F
   (I)=1
350:IF B=11 LET B=C(I):B
   (I)=B(I)-1
360:A=F(I):F(I)=A-(A>0):
   B(I)=B(I)+1:C(I)=B:I
   F A>=L LET F=1
370:NEXT
380:LOCATE 0,0:PRINT AR$
   (C(0)):LOCATE 8,0:PR
   INT AR$(C(1)):LOCATE
    16,0:PRINT AR$(C(2)
   ):LOCATE 24,0:PRINT
   AR$(C(3)):LOCATE 32,
   0:PRINT AR$(C(4))
390:IF F=1 GOTO 480
400:BEEP BS,150,4:CALL &
   BFA00:FOR I=0 TO 4
410:IF PEEK (&BFA23+I)=0
    GOTO 450
420:IF F(I)=0 LET F=1:F(
   I)=100:GOTO 450
430:FOR J=1 TO 10:LOCATE
    I*8,0:PRINT AR$(1+4
   *(J AND 1)):BEEP BS,
   86+7*(J AND 1),10:NE
   XT
440:S=S+10:GOSUB 640:GOS
   UB 650:A(I)=A:B(I)=0
   :F(I)=0
450:NEXT
460:IF F=0 GOTO 310
470:'=====Miss! ========
   ===============
480:FOR I=0 TO 9:FOR J=0
    TO 4:IF F(J)=0 GOTO
    500
490:LOCATE J*8,0:PRINT A
   R$(4+(I AND 1))
500:NEXT :BEEP BS,222-17
   *(I AND 1),10:FOR J=
   1 TO 30:NEXT :NEXT
510:FOR I=0 TO 4:IF F(I)
   >0 LOCATE I*8,2:PRIN
   T MID$ ("ｲﾀｲﾖｳ｡ ｼﾞｬﾏ
   ﾀﾞ!",1-7*(F(I)>99),7
   )
520:NEXT :A$="DE7DE75D05
   D0271":GOSUB 630:FOR
    I=1 TO 3000:NEXT
530:M=M+1:IF M<3 GOTO 25
   0
540:'=====GAME OVER ====
   ===============
550:CLS :LOCATE 12,1:PRI
   NT "□□ GAME OVER □□"
560:LOCATE 19,3:PRINT "S
   CORE:";:PRINT USING
   "####";S
570:A$=INKEY$ :IF A$=" "
    OR A$=CHR$ &D GOTO
   200 ELSE 570
580:'=====SubRoutines ==
   ===============
590:READ A$:B$="":FOR K=
   0 TO 4:B$=B$+CHR$ (V
   AL ("&"+MID$ ("20878
   C86E4E5E6E76F3C3D3E"
   ,VAL ("&"+MID$ (A$,K
   +1,1))*2+1,2))):NEXT
    :RETURN
600:LOCATE I*8,0:PRINT A
   R$(0):LOCATE I*8,2:P
   RINT BS$:A=I*48
610:LINE (A+30,0)-(A+45,
   23),B:LINE (A+29,24)
   -(A+46,31),BF:PSET (
   A+32,2):PSET (A+43,2
   ):PSET (A+32,21):PSE
   T (A+43,21)
620:LINE (A+33,14)-(A+42
   ,19),B:FOR J=5 TO 9
   STEP 2:LINE (A+34,J)
   -(A+41,J):NEXT :RETU
   RN
630:FOR I=0 TO LEN (A$)/
   3-1:A=VAL ("&"+MID$
   (A$,I*3+1,2)):B=1+VA
   L ("&"+MID$ (A$,I*3+
   3,1)):BEEP BS,A,800/
   A*B:NEXT :RETURN
640:LV=INT (S/100):LV=LV
   -5*INT (LV/5):L=6+(L
   V>0)+(LV>2):RETURN
650:A=RND 5:IF A<3 LET A
   =0:RETURN ELSE A=3*L
   V+A-2:RETURN
660:'=====DATA =========
   ===============
670:DATA 41A00,65000,419
   00,65000,0041A
680:DATA 04700,00419,047
   00,A1500,04700
690:DATA B1500,04700,450
   00,611A0,45000
700:DATA 61190,00450,047
   63,43500,28100
710:DATA 02680268029,026
   8420268AB
720:DATA 0268029,02689,0
   26802AB
730:DATA 02680268AB,0268
   79,135781339
740:DATA 1357813AB,02689
750:DATA 02AB,026AB,0267
   678AB
760:DATA 020AB,4507839,0
   268026AB
770:'ｼﾀ ﾊ ﾏｼﾝｺﾞﾃﾞｰﾀ｡ ﾁｭｳ
   ｲｼﾃ ﾆｭｳﾘｮｸ ｾﾖ｡
780:DATA 32CCF00032CCF10
   409050C23FA0B0840326
   7F2DD08011A024E00B02
   4DDE47C011B1207
```

《第2表》難易度の変化

レベル(LV)	スコア(S)	制限時間(L)	動作(P$(?))
0	0〜100	6	0, 1, 2, 3
1	〜200	5	0, 4, 5, 6
2	〜300	4	0, 7, 8, 9
3	〜400	4	0, 10, 11, 12
4	〜500	4	0, 13, 14, 15

注1）スコアが500以上の場合，(スコア)÷500の余りを割り当てる。
注2）動作は0番を基本動作とし，40%の確率でこれを選ぶ。他の番号は各20%ずつ。

ーンで設定してあります。ときどきトリッキーな動きをしたり，フェイントをかけるのはそのためです。

プログラムについて

まず入力についてですが，以下を実行して機械語領域を確保してください。

POKE　&BFE03,&1A,&FD,&B,0,2,0↵
CALL &FFFD8↵

本作は私にとって初めての移植作品になります。元がシンプルなPC-8001のN-BASICだったので解析は楽でした。もっともプログラムは完全なオリジナルですが。

PC-E500はキー操作で「■」や「○」などのキャラクターが表示できないため，data形式を数値にして置き換えました。少々見づらいデータですが，入力しやすくした結果です。

原作よりもロボットのパターンを増やし，表情豊かにしてみました。またそれを生かしてゲーム性を高めるために，動作をランダムではなく設定したパターンで指定しました。原作はシンプルでアイデア豊かではあるのですが，少々変化に乏しいので。今回は，オイルがきれてからロボットが痛がるまでの時間，動きのパターンの2点で難易度を調整しています。得点の増加にあわせてゲームが難しくなっているはずです。

CHECKER FLAG

つぐ美：ロボットの動きが楽しい作品ね。
編：効果音などもうまく入れてると思います。
Dr.D：今回は10年以上も前の作品の移植ということじゃが，やはり良い作品は月日がたっても皆の心に生き続けてるということの証明かのぉ？
影：今の世代のみんなも後世にまで伝わるような熱いプログラムをガンガン送ってくれよな!!

最後に

4月号で「Transport Phenomenon」を載せていただいたときに，もう少しリストを短くと言われたんですが，あれでもかなり詰めてはいたんです。

今回ゲーム性について少し書きましたが，やはり長く遊べるゲームを作ろうとすると，リストが少々長くなってしまいます。特に私の場合，速さを上げるためにループ展開を多用しますから。

★質問：PBのプログラムは，もう送ってもムダなんでしょうか？編さん答えてください。(東京都中野区・**プニョリ23才**)……【**編**：ムダではありません。FXのプログラムも載ったでしょ。このところポケコンの投稿が多くなってきています。プニョリ君待っているよ。】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

PC-88mKⅡSR以降＋サウンドボードⅡ
(ぴっける君＋ミスティーブルーPCM)用

GENOCIDE2 ~STAGE・6―2~

ジェノサイド

©ズーム　　●Silpheed☆

ご挨拶

Silpheed☆です。

先月はアンサンブル系と書いてしまったのですが,予定変更してギター系でいきます(おいおい)。久しぶりにゲームやったら作ってみたくなってしまったので……。

ということで,今月は「GENOCIDE2」から「STAGE6-2」です。

解説

GENOCIDE2ですが,ゲーム中の曲はどうやらFM6声＋PCM1声で演奏しているみたいですので,88の音源構成と一致してしまいます(笑)。ミスティーブルーのADPCMを使ってドラムを演奏しています。

曲ですが,ギターにFMを3声割り当てているのですが,そのうち1声は主にユニゾンです。「主に」というのは1か所だけ微妙に違っている部分があったので……。あとはメロディーに2声,ベースに2声です。

ディレイのついたLFOは,@Wコマンドのディレイを使わないで,&コマンドでMMLをつないで表現しています。こうすると自分のかけたいタイミングでLFOをかけられますが,あまり多くするとMMLが見にくくなるという欠点もありますね。

今回意外と苦労したのはドラムスの音採りでした。細かい32分音符がなかなか辛い曲です。

自壊

沙羅曼蛇2のCDをまだ買っていないので,その曲を作るかどうかはわかりません(謎)……善処します(笑)。

では,また来月。

GENOCIDE2～STAGE・6―2～のミュージック・プログラム・リスト

```
100 ' GENOCIDE 2  STAGE 6-2  (c)ZOOM
110 '   save "2:G2_62.MUS"
120 '
130 DEFINT A-Z:DEFSTR A-G:OPTION BASE 0
140 DIM A(11),B(4),C(4),D(4),E(10),F(10),G(16):CMD INIT(L)
150 '
160 CMD VSET (1,
170 DATA 49, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
180 '                                                  melody 1
190 DATA 31,  7,  5, 15,  0, 24,  1,  1,  3,  0,
200 DATA 21,  5,  5,  6,  0, 24,  1,  1,  3,  0,
210 DATA 21,  5,  3, 10,  2, 26,  1,  1,  3,  0,
220 DATA 21,  7,  0,  7,  0,  0,  1,  1,  3,  0)
230 '
240 CMD VSET (2,
250 DATA 61, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
260 '                                                  melody 2
270 DATA 26, 14,  0,  6,  1, 20,  0,  1,  3,  0,
280 DATA 27,  2,  0,  6,  3,  6,  1,  2,  7,  0,
290 DATA 24,  3,  1, 12,  3,  5,  1,  2,  7,  0,
300 DATA 30,  3,  1,  6,  3,  5,  1,  2,  7,  0)
310 '
320 CMD VSET (3,
330 DATA 58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
340 '                                                  melody 3
350 DATA 23,  3,  2,  7,  4, 24,  0,  2,  3,  0,
360 DATA 20,  6,  0,  7,  1, 18,  0,  2,  7,  0,
370 DATA 20,  3,  2,  7,  5, 27,  0,  2,  0,  0,
380 DATA 28,  2,  3,  7,  4,  0,  0,  2,  3,  0)
390 '
400 CMD VSET(4,
410 DATA 56, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
420 '                                                  distortion guitar
430 DATA 22, 19,  0, 12,  2, 22,  1,  3,  3,  0,
440 DATA 22, 18,  0,  7,  3, 23,  0,  1,  0,  0,
450 DATA 31,  4,  0,  6,  1, 20,  0,  1,  7,  0,
460 DATA 31,  7,  0,  7,  1,  1,  0,  1,  0,  0)
470 '
480 CMD VSET(5,
```

★BM5月号110ページでつぐ美さんが使った言葉『ルンルン気分』から年令を考えてみよう!(秋田市・大渕健司18才)……【つぐ美:考える必要なし! かわいらしい私を見たら,だれでも直感でピーンとくるはずよ♥ 影:直感から言えば※※才!(ボキ! ボカ! スカ!)】

```
490 DATA 53, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,
500 '                                                   electric bass
510 DATA 31, 15,  0,  0,  3, 25,  0,  1,  0,  0,
520 DATA 31, 20,  6,  7,  1,  0,  0,  4,  3,  0,
530 DATA 31, 17,  6,  7,  2,  0,  0,  2,  0,  0,
540 DATA 31, 16,  6,  7,  2,  0,  0,  2,  3,  0)
550 '
560 A(0)="@5 @V106 Q8 H0 L16 O3 R1R2.R8 @M
570 A(1)="(A,D)8 O2 |:|:3 A8AB8B8B>E<B>D<B>C+<B>D<B:| A8AB8B8B>EDC+F+EDEF+:|<
580 A(2)="|:|:|:A8AB8B8BBB>E<B>D<B>C+<B:|:>|:E8EE8EDE:||:C+8C+C+8C+<B>C+:|:|
590 A(3)="<G>D8<G>F+8<G>E8<G>D8C+8D8 : <A>E8<A>F+8C+C+8C+C+8F+C+F+C+< :|
600 A(4)="E>E8<E>B8<E>A8<A>G8A8G8 |:<FF>F8<F>E8<F>D8<F>E8<F>D8
610 A(5)="<GG>G8<G>F8<G>E8<G>F8<G>G8 <A>A<AA>G<AA>F<AA>E<A>D8D+8
620 A(6)="<A>A<AA>G<AA>A<AA>G<A>>C8<B8 <FF>F8<F>E8<F>D8<F>C8<F>D8
630 A(7)="<GG>G8<G>F8<F>E8<G>F8<G>G8 |:4 E8E:|EBEE:<B8BBB>EDEBA>C<BAG+G+A:|
640 A(8)="<B8BBB>EDEBA>C<BA>C+<B>C+<  |:<B8BB8B8B8BB>B<B>B<BB
650 A(9)="G8GG8G8G8GG>G<G>G<GG >E8EE8E8E8F+EDEDC+D F+8F+F+8F+8F+8F+EDEDC+D
660 A(10)="<B8BB8B8B8BB>B<B>B<BB A8AA8A8A8AA>A<A>A<AA G8GG8G8G8GG>G<G>G<GG
670 A(11)="F+8F+F+8F+8F+8>F+EDEDC+D:| <BB>D8<B>E8<B>F+8<B>F8<B O3
680 FOR Z=0 TO 11:CMD 1,A(Z):NEXT
690 '
700 B(0)="@4 @V104 Q8 H0 L8 O3 R1R2.R @M
710 B(1)="(A,D)8 |:|:A.B16^2.:A.B16^4>EDC+D<:|A.B16^4>EDF+E<:|
720 B(2)="|:|:|:A.B16^2.:|:B1>C+1<:|:G1A4.F+^2:|G1A1
730 B(3)="|:|:F2F.F.F G2G.G.G:A1A2A4A4:|E1:G+1:|G+2.A4
740 B(4)="B1>D1E1F+1< B1A1G1F+1 B1>D1E1F+1 <B1A1G1F+1 R2.R O3
750 FOR Z=0 TO 4:CMD 2,B(Z):NEXT
760 '
770 C(0)="@4 @V104 Q8 H0 L8 O3 R1R2.R @M
780 C(1)="(E,<B)8> |:|:E.F+16^2. E.F+16^4BA:G+A:|>C+<B:|
790 C(2)="|:|:|:E.F+16^2.:|:E1F+1:|:D1E4.C+^2:|D1E1
800 C(3)="|:|:C2C.C.C D2D.C.D:E1E2E4D4:|<B1>:E1:|E2.E4
810 C(4)="|:F+1G1B1>C+1< F+1E1D1C+1:|R2.R O3
820 FOR Z=0 TO 4:CMD 3,C(Z):NEXT
830 '
840 D(0)="@4 @V105 Q8 H0 L8 O3 R1R2.R @M
850 D(1)=B(1):D(2)=B(2):D(4)=B(4)+"O2"
860 D(3)="|:|:F2F.F.F G2G.G.G:A1A2A4A4:|E1:G+1:|B2.>C+4<
870 FOR Z=0 TO 4:CMD 4,D(Z):NEXT
880 '
890 CMD WSET(1:1,1,6,5,0):CMD WSET(2:1,1,3,5,0)
900 E(0)="@3 H3 Q8 L8 O4 R1R1 @M @V98
910 E(1)="|:|:A.B16^4&B1:>EDC+D<:|EF+GA:|>> @1@V103
920 E(2)="|:|:F32F+16.^16<B16^4B.:A.B:|>C+.D:E2D.E.FF+2&@W1F+2@W0:|
930 E(3)="D.C+.D^2 E.A.F+^2
940 E(4)="|:|:F32F+16.^16<B16^4B.A.B:|:>E2D.E.FF+2&@W1F+2@W0:|
950 E(5)="<G.A.B^4>C+<B>E.D.C+^2 @2@V101@W2
960 E(6)="|:C2<F.A.>E<B2B.>C.D<A2&@W1A1@W2A4G4>
970 E(7)="C2<F.A.>CD2<B.>C.DE2&@W1E2@W2:<B1:|G+4.B4. @3@V103@W0C+4
980 E(8)="|:|:D2D.C+.D:|E2D.E.AF+2&@W1F+2@W0
990 E(9)="D2D.E.F+ : E2E.D.C+ D2<B.>C+. DF+.F.E4.C+4 :| E2E.F+.A G2G.A.B>
1000 E(10)="C+2<A+.B.>C+<B2&@W1B2@W0 O4
1010 FOR Z=0 TO 10:CMD 5,E(Z):NEXT
1020 '
1030 F(0)="@3 H-3 Q8 P1 L8 O4 R16 R1R1 @M @V91
1040 F(1)="|:|:A.B16^4&B1:>EDC+D<:|EF+GA:|>> @1@V98
1050 FOR Z=2 TO 6:F(Z)=E(Z):NEXT
1060 F(7)="C2<F.A.>CD2<B.>C.DE2&@W1E2@W2:<B1:|G+4.B4. @3@V96@W0C+4
1070 FOR Z=8 TO 10:F(Z)=E(Z):NEXT
1080 FOR Z=0 TO 10:CMD 6,F(Z):NEXT
1090 '
1100 CMD MSET(B,"@0@V22C"):CMD MSET(S,"@1@V30E"):CMD MSET(C,"@6@V37C")
1110 CMD MSET(H,"@14@V23C")
1120 G(0)="L16 O8 Q8 |:b8s8bbs8bbs:b8bs8:|bbbc8 @M
1130 G(1)="|:c8s8bbs8bbsb8bs8 b8s8bbs8bbsbbbsb32b32 bbs8bbs8bbsb8bs8
1140 G(2)="b8s8bbs8bbsbbbc8:|
1150 G(3)="|:|:c8s8bbs8bbsb8bs8 b8s8bbs8bbsbbbsb32b32 bbs8bbs8bbsb8bs8
1160 G(4)=":b8s8bbs8bbsbbbs32s32s32s32:|:b8s8bbs8bbsbbbc8:|
1170 G(5)="b8s8bbs8bbs32s32s @9@V23<P2AP3FP1D>P3c
1180 G(6)="|:c8s8bbsbbbsbbbsb bbs8bbsbbbs8bbs32s32s b8s8bbsbbbsbbbsb
1190 G(7)=":bbs8bbsbbbs8bbsh32h32:| bbs8bbsbbbs8bb@9@V23<A32D32>s32s32
1200 G(8)="|:c8s8bbsbbbsbbbsb:bbs8bbsbbbs8bbs32s32s b8s8bbsbbbsbbbsb
1210 G(9)="bbs8bbsbbbs8bbsh32h32:| bbs8bbsbbbs8bbc8 c8s8bbsbbbsbbbsb
1220 G(10)="bbc8hs8s@9@V23<P2A32A32P3FP1DP2A32A32P3FP1D>P3hh
1230 G(11)="|:c8s8bbs8bbsb8bs8 b8s8bbs8bbsbbbsb32b32 bbs8bbs8bbsb8bs8
1240 G(12)=":b8s8bbs8bbsbbbc8:| b8s8bbs8bbsbbbs32s32s32s32
1250 G(13)="|:c8s8bbs8bbsb8bs8 b8s8bbs8bbsbbbsb32b32:bbs8bbs8bbsb8bs8
1260 G(14)="b8s8bbs8bbsbbbc8:| bbs8bbs8bbsb8bs8
1270 G(15)="b8s8bbc8 @9@V23<P2A32A32AAP3FFP1DP3>s32s32s
1280 G(16)="@9@V23<D32D32>hc8.c8.ssss32s32ssc8
1290 FOR Z=0 TO 16:CMD 10,G(Z):NEXT
1300 '
1310 CMD TEMPO(150):CMD PLAY()
1320 '
1330 '--------------------------------------------------
1340 ' Soft Harmony and Lovers of Music   NET-COCK 3.60 +
1350 '       03-3926-9787 / 03-3926-0847   24H.Open
1360 '                                    ID:144 Silpheed*
1370 '--------------------------------------------------
```

PC-8801 mkII SR

★ボクはまだ13才だが，いずれ影さんの後を継いでベーマガを乗っ取るだろう‼ ケッケッケケケ…。(愛知県尾西市・**影の帝王13才**)……
【**編**：影の帝王君へ！ 今ならまだ間に合う。もう一度見つめなおしてごらん。次元を高く持とう！ **影**：編君，若者の夢をこわすな！】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

PC-9801シリーズ互換機
(N88-日本語BASIC(86)DOS/DISK BASIC)用

U.S.NAVY
~MISSION 10 成層圏~

©CAPCOM　　　　●メモル

内　容

カプコンのアーケード・ゲーム“U.S.NAVY”の10面のBGMです。Disk-BASICでもDOS-BASICでも動作すると思います。RUNした後，10秒くらいしてから何かキーを押すと，音楽を流したままコマンド・ラインに戻ることができます。

実はゲーム自体はプレイしたことがなかったりします。今となっては探すのが大変そうですね。

この曲のポイント

ギターパートではLFOでチョーキングを再現してみました。LFOなのでちょっとぎこちなさが残りますが，それなりに聞けると思います。それにしても98のLFOは掛かりが悪くて調整に苦労しました。

全体としては重低音がポイントのヘヴィな曲なので，低音の良く出るスピーカーをつなぐとGOODでしょう。

プログラムについて

このプログラムの構成は，他のミュージック・プログラムに比べてちょっと変わっています。プログラムの先頭から曲のタイトルの前までが，データを読み込み演奏する部分で，その後に曲データ，最後に音色設定ルーチンとなっています。曲データ部分には独自のマクロコマンドが含まれていて，繰り返しなどの処理ができるようになっています。

このような構成にしたのは，データ部分に代入文を使わず，すべてdata文にしたかったのと，読み込み・演奏の部分（ヘッダ）を他のプログラムでも使い回せるようにするためです。ですから，次回作（あるのか？）でもこのヘッダをそのまま使うつもりです。

ヘッダの仕様についての詳しい説明はながくなるのでここではしません。もし自分のプログラムに使いたいという人がいましたら，自分で解析して仕様を理解してください。

入力上の注意

マクロ展開の都合上，マクロコマンド（‘¥’の後の文字）は大文字に，音符号（‘c’～‘b’）は小文字に必ずしてください。それが気に入らなかったら，ヘッダ部分を多少修正すれば変更できます。

ちなみに，チャンネルの終わりを表す記号が“＊”なので，とりあえず打ち込んだチャンネルだけ聞きたいという場合は，空きチャンネルはすべて「DATA＊」としておけばOKです。

最後に

そちらで現在開発中だという共通MIDI言語の，対象としている音源は何なのでしょう。今度MIDI音源を買うときの参考にしたいのでぜひ教えてほしいのですが。

それから，噂の「海腹川背」をプレイしてみました。おおっ，こいつは奥が深いぜ！

では皆の者，さらばじゃ。メモルでした。

●参考にしたもの

- CV“STREET FIGHTER II”および付属の楽譜
- 過去のベーマガのプログラム

★ GORRY先生より一言

おひさしぶりの98です。ユーザー数のわりに投稿は少ないんですよね。

チョーキングっぽい表現はおもしろいですね。マクロも「MMLの読みやすさ」に役立っています。

共通MIDI言語ですが，音源ごとに異なる部分は外部定義ファイルに書くようになっているため，あらゆる音源に対応できます。こちらではGM・GS（SC-55&88），XG（MU 50 & 80）を用意しています。

U.S.NAVY～MISSION 10 成層圏～ゲーム・ミュージック・プログラム・リスト

```
10000 '*** MUSIC HEADER Ver.2.0.3  By MEMORU ***
10010 IF SEGPTR(0)=0 THEN CLEAR ,&H8000 ELSE CLEAR &H2F00
10020 DEFINT A-Z
10030 PLAY ALLOC 9000,9000,9000,9000,9000,9000
10040 DIM P$[5,50]
10050 '
10060 '// データ読み込み
10070 READ RET,LOOP
10080 FOR P=0 TO 5
10090  I=0:F=0
10100  WHILE F=0
10110   READ M$
```


★なんとか高校受験に合格しました！ でも，どのパソコンがいいか迷っています。影さん，どうか教えてください!!（愛知県名古屋市・楠名っとう15才）……【影：そりゃペンティアムの最高速マシンに決まってるよ。予算が余ったら私のぶんもついでに買ってね。】

```
10120   IF M$="*" THEN F=-1:GOTO *M.EXIT
10130   IF LEFT$(M$,1)<>"¥" THEN P$[P,I]=M$:GOTO *M.JMP
10140   ON ASC(RIGHT$(M$,1))-&H40 GOSUB *MACROA,*MACROB,*MACROC,*MACROD,*MACROE
10150 *M.JMP
10160   I=I+1
10170 *M.EXIT
10180  WEND
10190 NEXT
10200 '
10210 GOSUB *TONE  '// 音色設定
10220 '
10230 '// ループに入る前までの演奏
10240 FOR C=0 TO LOOP-1
10250 PLAY P$[0,C],P$[1,C],P$[2,C],P$[3,C],P$[4,C],P$[5,C]
10260 NEXT
10270 IF RET<LOOP THEN END  'ループしない曲はRETの値を0にすると良いでしょう。
10280 '
10290 '// ループ演奏
10300 *M.LOOP
10310 FOR C=LOOP TO RET
10320 PLAY P$[0,C],P$[1,C],P$[2,C],P$[3,C],P$[4,C],P$[5,C]
10330 NEXT
10340 WHILE STATUS PLAY(0)>6500:IF INKEY$<>"" THEN END ELSE WEND
10350 GOTO *M.LOOP
10360 '
10370 '// マクロ展開
10380 *MACROA   '(repeat)
10390 READ COUNT,M$:N$=""
10400 FOR CC=1 TO COUNT: N$=N$+M$: NEXT
10410 P$[P,I]=N$
10420 RETURN
10430 '
10440 *MACROB   '(copy & repeat)
10450 READ COUNT,CH,PTR
10460 *MACROB.01
10470 P$[P,I]=P$[CH,PTR]:COUNT=COUNT-1:IF COUNT>0 THEN I=I+1:GOTO *MACROB.01
10480 RETURN
10490 '
10500 *MACROC   '(block copy & repeat)
10510 READ COUNT,RANGE,CH,PTR: R0=RANGE:P0=PTR
10520 *MACROC.01
10530 P$[P,I]=P$[CH,P0]
10540 R0=R0-1:IF R0>0 THEN I=I+1:P0=P0+1:GOTO *MACROC.01
10550 COUNT=COUNT-1:IF COUNT>0 THEN R0=RANGE:P0=PTR:I=I+1:GOTO *MACROC.01
10560 RETURN
10570 '
10580 *MACROD   '(SSG effect 1) 曲データごとに書き換える
10590 READ M$:N$=""
10600 FOR CC=1 TO LEN(M$)
10610  M1$=MID$(M$,CC,1)
10620  IF M1$>="a" AND M1$<="g" THEN M1$="V14"+M1$+"V12"+M1$
10630  N$=N$+M1$
10640 NEXT
10650 P$[P,I]=N$
10660 RETURN
10670 '
10680 *MACROE   '(SSG effect 2) 曲データごとに書き換える
10690 'この曲では未使用
10700 RETURN
10710 '
10720 '-----------------------------------------------------------------
10730 '   U.S.NAVY — MISSION 10 成層圏
10740 '                        (C)CAPCOM
10750 '
10760 '   Programmed by MEMORU
10770 '-----------------------------------------------------------------
10780 '     ↓RET(そこからループで返って), LOOP(ここに戻る)
10790 DATA  24, 1
10800 '
10810 'Ch.0 : DRUMS
10820 DATA "mbt165y38,130q814o3
10830 '
10840 DATA "@1c@2{c@1crc}2@2c@1c{cc}8@2c8 @1c8@2c8@1cc8@2c8r8@1c8c8@2c8@1c8@2c8{
r@3gec}"
10850 DATA "¥B",1,0,1
10860 DATA "¥A",2,"@1c@2c8@1c8r8{cc}8@2c"
10870 DATA "¥B",2,0,3
10880 DATA "¥C",1,5,0,1
10890 DATA "@1c@2c8@1c8r8{cc}8@2{ccrc}
10900 DATA "@1c@2c8@1c8{c@3gggeecc}2
10910 DATA "¥A",2,"@2rcrc rcrc rcrc rccc"
10920 DATA "¥B",3,0,3
10930 DATA "@1c@2c8@1c8r8{cc}8@2c"
10940 DATA "@1c8@2c8@1c8@2c8@1c8@2c8{cc}8r8
10950 DATA "@1r8{cc}8@2c@3g8c8r8@1c8"
10960 DATA "¥B",3,0,3
10970 DATA "@1c@2ccc"
10980 DATA *
10990 '
11000 'Ch.1 : BRASS 1 & GUITAR
11010 DATA "mbl8
11020 '
11030 DATA "¥A",2,"@21*@v106q5o5ar4r2r2aaar2r4rararg
11040 DATA ">r4r@4q8!a8^1*gf4ee4fd.r16c4!d8^2*rdf16d8
11050 DATA "!a16^1^4r2.*_C+
11060 DATA "¥C",1,2,1,1
11070 DATA "_C !b-2.^16* >e-4d1 r!c+2*<f+g.!g+16^1*
11080 DATA "<@5!a2*aa>cd f4.e2{dc} !d4.*<a2{gf} g4.e4.r4
11090 DATA "!a2*aa>cd f4.g2{fg} !a4.*g2{fe} f4.e4.r4 @4
11100 DATA "!a2*aga>!c4.*<b-4a4g4 !a2*agae4fedrfrg
11110 DATA "!a2*aga>!c4.*<b-4a4g!a1^4^16*r16r2.
11120 DATA "r4!a4.*ga>!c8^4*<b-4a4g!a2.*gae4fedrcr!d8^2*
11130 DATA "refg4.f4erc!d1^4^16*r16r8.^2
11140 DATA "r16
11150 DATA *
11160 '
11170 'Ch.2 : BASS
11180 DATA "mbl8q8o4@30*@v106
11190 '
11200 DATA "¥A",2,"dr4r2r2dddr2r4rdrdrc
```

★BM 5 月号88ページ，どう見ても，火星人さん9621才にしか見えない…。火星の文明は発達していたってわけか（笑）。(兵庫県神戸市・岩崎大輔15才)……【影：岩崎君。「どう見ても」っていうけど火星人さんは9621才だよ。】

```
11210 DATA "<b-4.b-rb-b-r>e-4.e-re-cc+d4.dra4g+
11220 DATA "g4.ggd4c+b-4.b-rf4b-a4.aaec+d _C+
11230 DATA "¥C",1,2,2,1
11240 DATA "_C a-4.a-a-e-4d<b4.br>f+4<bb-4.b-b->fdd+<a4.ar>e4<aa-4.a-a->e-cc+
11250 DATA "d4.drd4dc4.ccgcc16c16<b-4.b-rb-4b->e-4.e-e-e-e-e-16e-16
11260 DATA "d4.drd4dc4.ccgcc16c16<b-4.b-rb-4b-a4.aaaaa16a16
11270 DATA "b-4.b-b-b-4.>e-4.e-e-e-4.d4.dda4a-g4.ggg4.
11280 DATA "b-4.b-b-b-4.a4.aaaad2ddd16d16cd2dddrd
11290 DATA "r4<b-4.b-4>e-2e-e-e-4.d4.dd<a4a-g4.ggg4.
11300 DATA "b-4.b-b-b-4.a4.aaaa>d2dddcd2dd4cc+
11310 DATA *
11320 '
11330 'Ch.3 : BELL & DELAY
11340 DATA "mbl8o5q8
11350 '
11360 DATA "¥D","l16d>c<afbgr8d>c<abg d>c<afbgr8d>c<abgfe"
11370 DATA "¥B",1,3,1
11380 DATA "v14dv12dl8rr v10r16a8^1gf4ee4fd.r16c4d8^2rdf16d
11390 DATA "a1a2..r _C+ v14
11400 DATA "¥C",1,3,3,1
11410 DATA "¥B",1,1,6
11420 DATA "¥D","l16r>d<ad>d<ar8d >d<a>d<dr8>d<ad r8>d<ad>d<ar8d >d<a>d"
11430 DATA "v14c+v12c+<r2r1618"
11440 DATA "¥C",1,2,3,9
11450 DATA "v10
11460 DATA "¥B",1,1,9
11470 DATA "a2aga>c4.<b-4a4ga8.^8 l16o6v14dv12d8.v14ev12e8.v14fv12f8.v14ev12e8.v
14fv12f8.v14gv12gv14av12ar8v14av12a l8o5v10r16
11480 DATA "¥C",1,2,1,11
11490 DATA "v14
11500 DATA *
11510 '
11520 'Ch.4 : BRASS 2
11530 DATA "mbl8o4v11
11540 '
11550 DATA "¥A",2,"v12q6o5dr4r2r2dddr2r4rdrdrc
11560 DATA "q8o4v10f4v6f2.v10g4v6g2.>v10c4v6c2.<v10b-4v6b-2.>v10f4v6f2.v10e4v6e2
q6v13c+d _C+
11570 DATA "¥B",1,4,1
11580 DATA "_C q8o4v10d+4v6d+2.v10g+4v6g+2.>v10c+4v6c+2.v10d+4v6d+2.v10f+4v6f+2.
v10f4v6f2.v10e4v6e2.v10d+4v6d+2.q6
11590 DATA "¥A",2,"v9o4drr4r4rddcr4r2 v11b-rr4r4rb-b-gr4r2
11600 DATA "b-rr4r4b->e-r2r4e-4drr4r4dgr1
11610 DATA "<b-rr4r4b->er2r4>cdr1r2cdrd
11620 DATA "r4<<b-2b->e-r2r4e-dr2r4d<gr2r4rb-
11630 DATA "r2r4b->er2r4cdr1r2r4c4
11640 DATA *
11650 '
11660 'Ch.5 : BRASS 3
11670 DATA "mbl8o4v11
11680 '
11690 DATA "¥A",2,"v12q6o5fr4r2r2fffr2r4rfrfre
11700 DATA "q8o4v10b-4v6b-2.>v10c+4v6c+2.v10f4v6f2.v10g4v6g2.v10b-4v6b-2.v10a4v6
a2r4 _C+
11710 DATA "¥B",1,5,1
11720 DATA "_C q8o4v10b-4v6b-2.>v10d4v6d2.v10f+4v6f+2.v10g+4v6g+2.v10b4v6b2.v10b
-4v6b-2.v10a4v6a2.v10g+4v6g+2.q6
11730 DATA "¥A",2,"v9o4arr4r4raagr4r2 v11>frr4r4rffc+r4r2
11740 DATA "drr4r4dgr2r4g4frr4r4fb-r1
11750 DATA "drr4r4dgr2r4>efr1r2efrf
11760 DATA "r4<d2dgr2r4gfr2r4f<b-r2r4r>d
11770 DATA "r2r4dgr2r4efr1r2r4e4
11780 DATA *
11790 '
11800 '// 音色設定ルーチン
11810 *TONE
11820 RESTORE *TONE
11830 DIM V1[4,9],V2[4,9],V3[4,9],V4[4,9],V5[4,9]
11840 'BassDrum
11850 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ V1 [X,Y]:NEXT Y,X
11860 VOICE 1 ,V1
11870 DATA  61, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
11880 DATA   0, 10, 31,  9,  0,117,  0,  2,  7,  0
11890 DATA   0, 18, 27,  8,  7,108,  0,  1,  7,  0
11900 DATA   0, 18, 27,  8,  7,108,  0,  1,  3,  0
11910 DATA   0, 18, 27,  8,  7,108,  0,  1,  0,  0
11920 'SnareDrum
11930 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ V2 [X,Y]:NEXT Y,X
11940 VOICE 2 ,V2
11950 DATA  60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
11960 DATA   0, 19, 22,  8, 15,127,  0,  3,  0,  0
11970 DATA   0, 16, 16,  7, 13,120,  0,  0,  0,  0
11980 DATA   0, 10, 14,  7, 11,127,  0,  0,  3,  0
11990 DATA   0, 18, 17,  7, 14,125,  0,  1,  3,  0
12000 'TomTom
12010 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ V3 [X,Y]:NEXT Y,X
12020 VOICE 3 ,V3
12030 DATA  61, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
12040 DATA   0, 11, 25,  9,  3,115,  0,  2,  7,  0
12050 DATA   0, 15, 20, 11, 12,116,  0,  0,  0,  0
12060 DATA   0, 16, 20, 10, 11,116,  0,  1,  0,  0
12070 DATA   0, 15, 22, 10, 12,115,  0,  1,  0,  0
12080 'Distortion Guitar 1
12090 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ V4 [X,Y]:NEXT Y,X
12100 VOICE 4 ,V4
12110 DATA  59, 15,  4,  1,6000,-32,  0,  4,  0,  0
12120 DATA   0, 29, 31,  8, 15,101,  0,  9,  2,  0
12130 DATA   0, 26, 28,  8, 15, 96,  0,  8,  2,  0
12140 DATA   0, 19, 27,  8, 14,109,  0,  1,  5,  0
12150 DATA   0, 19, 30,  5, 15,111,  0,  2,  0,  0
12160 'Distortion Guitar 2
12170 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ V5 [X,Y]:NEXT Y,X
12180 VOICE 5 ,V5
12190 DATA  24, 15,  4,  1,6000,-32,  0,  4,  0,  0
12200 DATA   6, 24, 29, 15, 14,102,  0,  1,  4,  0
12210 DATA   4, 18, 31, 15, 14, 99,  0,  2,  4,  0
12220 DATA   0, 30, 26, 15, 15,108,  0,  2,  7,  0
12230 DATA   0, 14, 29,  6, 15,105,  0,  2,  7,  0
12240 RETURN
```


★影さんと編集長さんへ！ 最近ギャグが少ないので，何か面白ネタを考えて，OFにのせてくださいよ！（群馬県高崎市・**巽洋平16才**）
……【**編集長**：「カチ，カチ」**影**：編集長！マウスを持ってディスプレイをたたいちゃダメ！ **編集長**：マウスを持って画面クリックだ！】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

×68000＋GS音源＋NAGDRV2用

CHRONO TRIGGER（クロノ トリガー）
～王国裁判～

©SQUARE SOFT　●高津勝久

まいどおおきに

懲りずにまたまた送ります。よろしゅーたのんまっさ。つーわけで，あのスクウェアのゲームからの選曲で，クロノトリガーの「王国裁判」を耳コピーしました。なかなかよくできたんじゃないかと思うのでなるべく打ち込んでください。

プログラムについて

今回のリストは異常に見にくいです(Vコマンドがかなり多い)。すいません。でもこうしないと臨場感がわかない，というかクラシックぽい曲なのでこうしました。そのおかげで納得のいく作品に仕上がったと思い込んでいます。あと，このプログラムはたぶんNAGDRVでは動かないと思いますので，NAGDRVで聴きたい人は，2を買うか自分でなんとかしましょう。ドラムのパートをわざわざかえていますが（パート1をドラムに使用して，パート10をノーマルのパートにした)，特にこれといった意味はなく，こうしたほうが見た目にも美しいということでしました。

苦労した点

この曲は，いままで耳コピーした中でいちばん苦労した曲だと思います。というのは，後半の荘厳で重厚なアンサンブルがなかなか聞き取れなかったからです。だからあまり似ていません。でもそれなりに聞こえるように仕上げたつもりです。あと，途中のギターみたいな音にもかなり悩まされました。でもがんばったおかげでなんとかなりました。全体的にかなり苦労しましたが，とってもやりがいがありました。だから耳コピーはやめられません。

最後に

次回予告なんて私みたいなシロートがするものでないと思ったのでしません（決まっいないという説もあり）この作品を聴いて「こいつなかなかやるな」と思った人は，気長に待ちましょう。逆に，「たいしたことねぇじゃねぇか。尼寺に行って修行しな」と思った方，どうか弟子にしてください（笑，と書くのは嫌いなんだ，実は。そのわけは，私が「(笑)撲滅委員会」のメンバーだからさ)。

なんかくだらない冗談ばかり書きましたが，プログラムのほうはかなりマジにやっていますので御心配なく。

●参考にしたもの

- NAGDRV 2 for X68000 －ユーザーズ・マニュアル
- RolandSC-88VL取扱い説明書
- 過去のベーマガ

★ GORRY先生より一言

FF，コンビニ販売など業界をさわがせているスクウェア。はたしてどーなることやら…。

曲中のマンドリン（本人は「ギターみたいな音」と書いてありますが）の表現が印象に残ります。他チャンネルにちりばめたVコマンドの効果はなんともわかりませんが，「不自然でない」ということは成功とみていいのでしょうね。

CHRONO TRIGGER～王国裁判～のミュージック・プログラム・リスト

```
=============== CTO-0.MS ===============
*---------------CTO-0.MS
#title          CHRONO TRIGGER -王国裁判-
#composer       (C)SQUARESOFT
#programmer     K.Takatsu
#midi-module    SC-55
*---------------(SC-88vlのSC-55MAPを使用)
#midi-tie-mode  1
#midi-transpose 0
#volume-x-mode  1
#octave-x-mode  1
#tempo-mode     1
#volume-sens    12
#q-mode         1

*-----  SET UP ---------------------------------------------------------------
00 CH16 EX$41,$10,$42,$12,$40,$00,$7F,$00,$41   *GS reset
00      EX$41,$10,$42,$12,$40,$01,$30,
-         $03,$06,$02,$2A,$13,$5C,$6B           *Reverb
00      EX$41,$10,$42,$12,$40,$01,$38,
-         $04,$02,$40,$4D,$50,$24               *Chorus
00      EX$41,$10,$42,$12,$40,$11,$15,$01,$19   *Part 1  Drum Part 1 set
00      EX$41,$10,$42,$12,$40,$10,$15,$00,$1B   *Part 10 Normal Part set

*-----  MACRO ----------------------------------------------------------------
MS u,"CC$63,"   *NRPN MSB
MS x,"CC$62,"   *NRPN LSB
MS z,"CC$06,"   *Data entry MSB

*-----  MML ------------------------------------------------------------------
*-----  Channel Cntorol ------------------------------------------------------
00 CH16 r2
00      t112
00      L
00      S1 S2 S3 S4 S5 S6 S7
00      [r1]4 S8 [r1]8 S9
```

★影さん，4月から埼玉県のドーミー新河岸という寮に入りました。中央情報専門学校のゲームクリエイターコースに入り，つらくさみしい毎日です。(新潟県六日町出身19才)…【影：へこたれちゃいかん！ キミのバラ色の未来のためにガンバって毎日を過ごそうよ！】

```
00      [r1]8
00      S10 S11 S12 S13
00      [r2.]10 S2 S3 S14 [r2.]6 r4 S8 r1 r4
00      [r2.]14 S8 S10 S14 [r2.]4

*-----  Tombourine ------------------------------------------------------------
01 CH01 CC91,90 CC93,65 @48 V107 v104 o3 l4
01      u24 x54 z60     *ﾄﾞﾗﾑ･ｲﾝｽﾄｩﾙﾒﾝﾄ･ﾋﾟｯﾁ･ｺｰｽ
01      u28 x54 z110
01      u29 x54 z50
01      u29 x54 z61
01      L
01      W
01      [rg-]40

*-----  Piano 2 ----------------------------------------------------------------
02 CH02 CC91,11 CC93,12 @0 V123 v119 o2 l8 p22
02      u01 x32 z62     *ｶｯﾄｵﾌ･ﾌﾘｹﾝｼｰ
02      u01 x33 z60     *ﾚｿﾞﾅﾝｽ
02      L
02      W
02      [[cr4.]3>gr4.<]
02      [[cr4.]3>gr4.< cr4.>fr4.[gr4.]<
02       [cr4.]3>gr4.<[cr4.>gr4.      <]]
02      W
02      v118 o1 l2. q16 a&rd&ra&rb-&r
02      v121 d&r
02      v123 f&r
02      v127 a-&r
02      v119 o2 l8 q8

*-----  French Horn ------------------------------------------------------------
03 CH03 CC91,57 CC93,20 @60 V110 v104 o3 l8 q8
03      u01 x32 z50     *ｶｯﾄｵﾌ･ﾌﾘｹﾝｼｰ
03      u01 x33 z52     *ﾚｿﾞﾅﾝｽ
03      u01 x99 z66     *ｱﾀｯｸ･ﾀｲﾑ
03      L
03      W
03      [[cr4.]3>gr4.<]
03      [[cr4.]3>gr4.< cr4.>fr4.[gr4.]<
03       [cr4.]3>gr4.<[cr4.>gr4.      <]]
03      v100 p20 l2  o4 q16 [c>g4a-b-4<e->b-4a-g4<]
03      c.>b-.<
03      W
03      v107 p64 l2. o3 a&rd&ra&rb-&r
03      v110 d&r
03      v114 f&r
03      v117 a-&r
03      v108 l8 q6 [drdr4d )26c+rc+r4. (26]
03                 [crcr4c>)26b rb r4.<(26]
03      v100 l2.q16 v100 >b-&r&r&r#140
03      v110 o3 l8 q12

*-----  Pizzicato --------------------------------------------------------------
04 CH04 CC91,52 CC93,43 @45 V112 v110 o3 l4 q10 p10
04      u01 x32 z70     *ｶｯﾄｵﾌ･ﾌﾘｹﾝｼｰ
04      u01 x33 z60     *ﾚｿﾞﾅﾝｽ
04      L
04      W
04      [[)c( <<g>>]      )c(<<g(3a-)3g>>]
04       [)c( <<g>>]      )c(<<g(3a-)3g>>)c(<<g>>)f(<<a->>) g(<<g(3a-)3g>>
04       [)c(/<<g>>]<<a->>)c(<<g(3a-)3g>>)c(<<g>>)g(<<a->>) c(<<g(3a-)3g>>
04       [)c(/<<g>>]<<a->>)c(<<g(3a-)3g>>)c(<<g>>)f(<<a->>) g(<<g(3a-)3g>>
04       [)c(/<<g>>]<<a->>)c(<<g(3a-)3g>>)c(<<g>>)g(<<a->>) c(<<g(3a-)3g>>v110

*----- Pizzicato ---------------------------------------------------------------
05 CH05 CC91,72 CC93,43 @45 V112 v110 o3 l4 q10 p117
05      u01 x32 z60     *ｶｯﾄｵﾌ･ﾌﾘｹﾝｼｰ
05      u01 x33 z40     *ﾚｿﾞﾅﾝｽ
05      L
05      W
05      [[)c(<<e->>])c(<<e-(3f)3e->>]
05       [)c(<<e->>])c(<<e-(3f)3e->>)c(<<e->>)f  <(f )> g(<<d (3f)3 d>>
05       [)c(<<e->>])c(<<e-(3f)3e->>)c(<<e->>)g  <(f )> c(<<e-(3f)3e->>
05       [)c(<<e->>])c(<<e-(3f)3e->>)c(<<e->>)f <<(e-)>>g(<<d (3f)3 d>>
05       [)c(<<e->>])c(<<e-(3f)3e->>)c(<<e->>)g  <(f )> c(<<e-(3f)3e->>v106

*----- French Horn -------------------------------------------------------------
06 CH06 CC91,66 CC93,45 @60 V110 v105 o4 l8 q8 p106
06      u01 x32 z60     *ｶｯﾄｵﾌ･ﾌﾘｹﾝｼｰ
06      u01 x33 z52     *ﾚｿﾞﾅﾝｽ
06      u01 x99 z68     *ｱﾀｯｸ･ﾀｲﾑ
06      L
06      W
06       [[r4gg]r4gga-a-gr]
06      [[[r4gg]r4gga-a-grr4ggr4a-a-r4gga-a-gr]]

*----- French Horn -------------------------------------------------------------
07 CH07 CC91,66 CC93,45 @60 V110 v105 o4 l8 q8 p21
07      u01 x32 z60     *ｶｯﾄｵﾌ･ﾌﾘｹﾝｼｰ
07      u01 x33 z52     *ﾚｿﾞﾅﾝｽ
07      u01 x99 z68     *ｱﾀｯｸ･ﾀｲﾑ
07      L
07      W
07      [[r4e-e-]r4e-e-q15f4q6e-r8]
07      [[r4e-e-]r4e-e-q15f4q6e-rr4e-e-r4ffr4d d q15f4q6d r
07       [r4e-e-]r4e-e-q15f4q6e-rr4e-e-r4ffr4e-e-q15f4q6e-r]

*-----  Flute ------------------------------------------------------------------
08 CH08 CC91,37 CC93,31 @73 V112 v110 o6 l8 p66
08      u01 x32 z72     *ｶｯﾄｵﾌ･ﾌﾘｹﾝｼｰ
08      u01 x33 z74     *ﾚｿﾞﾅﾝｽ
08      u01 x99 z62     *ｱﾀｯｸ･ﾀｲﾑ
08      L
08      W
08      rq6g q14)6f+(6 q8gq15(3a-4.  )3q10gq14f+q10gq4)9d(9rq15f4.q8)4e-(4
08      rq6c>q14)6b (6<q7cq5 )3d(6re-)3r>q15a-4.g16a-16q14g2<
08      rq6g q14)6f+(6 q8gq15(3a-4.  )3q10gq14f+q10gq4)9d(9rq15f4.q8)4e-(4
08      rq6c>q14)6b (6<q7cq5 )3d(6re-)3rq16c1
08      W
08      o5 l4 v100 fb-<cde
08            v105 f2.d.e8f8g8
08            v108 a-2.f.g8a-8b-8
08            v110 b2.a-.b-8b8<d-8
08      W
08            v105 l2 q16 >b-.af4g.&r.
```


★ようやく，海外半導体工場の恩恵が現れはじめたようだ。これからが本当のお買い得なのではないだろうか？（埼玉県越谷市・**古泉英義19才**）……【**編**：RAMの価格もグーンと下がってきましたね。販売店の広告をじっくり見てみよう。】

```
08           v110 o6 l8

*-----  Steel Gt. ------------------------------------------------------
09 CH09 CC91,44 CC93,68 @25 V118 v120 o5 l8 p62
09      u01 x32 z58     *カットオフ・フリケンシー
09      u01 x33 z62     *レゾナンス
09      u01 x99 z63
09      L
09      W
09      rq2g q10)5f+(5q2g          l#6v88q12[a-(4]8[a-)10]4 v110l8q3g v120
09       q8f+q6gq2)7d(7r           l#6v88q12[f (4]8[f )10]4 v112l8q3e-v120
09      rq4c>q8b<q3)3c(3q2dre-r>   l#6v88q12[a-(4]8[a-)10]4 v110l8g16a-16q16g2<v120
09      rq2gq10f+q2g               l#6v88q12[a-(4]8[a-)10]4 v108l8q8g v120
09       q8f+q6gq2)7d(7r           l#6v88q12[f (4]8[f )10]4 v116l8q8e-v120
09      rq4c>q8b<q3)3c(3q2(5d)5r>br<l#6v88q12[c(2]16[c ) 6]8r4        v120

*-----  Strings ---------------------------------------------------------
10 CH10 CC91,54 CC93,68 @49 V96 o4 l2 q16 p30
10      u01 x32 z56     *カットオフ・フリケンシー
10      u01 x33 z52     *レゾナンス
10      u01 x99 z48     *アタック・タイム
10      L
10      W
10      v82  [gb-4[gf4]3]g1&r2
10      v96  e.a.f.gf4e.g.f.b-4f4g4
10      v102 a.&r.
10      v104 g+.&r.
10      v106 b.&r.
10      W
10      v80  >b-.&r.&r.&r#140<
10      v96

*-----  Strings ---------------------------------------------------------
11 CH11 CC91,54 CC93,68 @49 V96 o5 l2 q15 p98
11      u01 x32 z56     *カットオフ・フリケンシー
11      u01 x33 z52     *レゾナンス
11      u01 x99 z48     *アタック・タイム
11      L
11      W
11      v92  [e-d4cd4>b-<d4cd4]
11           e-.&r.
11      v96  c. >b <c4d.&r.
11           c1 >b4<c4d.&r.
11      v100 d4fec
11      v104 a-gf
11      v106 bb-a-8b-8
11      v90  o6 q4 [f+8r8f+8r4f+8)16f8 r8f 8r4.(16]
11                 [e8 r8e8 r4e8 )16d+8r8d+8r4.(16]
11      v80     q15 d.&r.&r.&r#140
11      v96  o4

*-----  Strings ---------------------------------------------------------
12 CH12 CC91,64 CC93,48 @48 V113 v110 o6 l8 q16 p60
12      u01 x32 z56     *カットオフ・フリケンシー
12      u01 x33 z52     *レゾナンス
12      u01 x99 z63     *アタック・タイム
12      L
12      W
12      [rc>b<cd>gr<e-de-f>b-<rgfe-fdre-dcd>b]
12      <c2.&r2.
12      v115 [c>b<c>abe<][fefde>a<]
12           [c>b<c>abe<]dcd>b-<c>f<dcdede
12      v118 fefde>a<fefgfg
12      v122 a-ga-fgca-ga-b-a-b-
12      v127 bb-ba-b-e-bb-b<d->b<d-
12      v116 q2 [drdr4d )12c+rc+r4. (12]
12                 [crcr4c>)12b rb r4.<(12]
12      v105 q16>b-2.&r2.&r2.&r2.
12      v110 o6 q14

*-----  Strings ---------------------------------------------------------
13 CH13 CC91,64 CC93,46 @48 V113 v110 o5 l8 q13 p68
13      u01 x32 z54     *カットオフ・フリケンシー
13      u01 x33 z50     *レゾナンス
13      u01 x99 z63     *アタック・タイム
13      L
13      W
13      [re-de-f>b-r<gfga-drb-a-ga-frgfe-fd]
13      g2.&r2.
13      v113 [agaegc][<dcd>b-<c>d]
13           [agaegc]b-ab-gadb-ab-<c>b-<c
13      v116 dcd>a<c>d<dcdede
13      v120 fe-fce->f<fe-fgfg
13      v125 a-g-a-e-g->a-<a-g-a-b-a-b-
13      v113 q2 [brbr4b)12b-rb-r4.(12]
13                 [arar4a)12a-ra-r4.(12]
13      v105 q16 g2.&r2.&r2.&r2.
13      v108 o5 l8 q14

*-----  Choir Aahs ------------------------------------------------------
14 CH14 CC91,81 CC93,30 @52 V115 v108 o4 l2. p63
14      u01 x32 z60     *カットオフ・フリケンシー
14      u01 x33 z67     *レゾナンス
14      u01 x99 z65     *アタック・タイム
14      L
14      W
14           a&r    d&r    a&r b-&r
14      v117 d&rv120f&rv123a-&r
14      W
14      v102 b-&r&r&r
14      v108

*       打ち込み終わったらすぐ確認↓
*-----  カウンタ --------------------------------------------------------
*NC - MML Commpiler for nagdrv68K   Version 4.10
*                             (C)1990,91,92  Hideya Nagata, Masaya.O(MASY.)
*No Fatal error(s)
*
*     Track :     0     1     2     3     4     5     6     7     8     9    10    11
*Data count : 09120 03840 05856 09020 03840 03840 03840 03840 03216 01536 04028 05180
*Loop count : 09024 03840 05856 09020 03840 03840 03840 03840 03216 01536 04028 05180
*
*     Track :    12    13    14
*Data count : 05184 05184 02592
*Loop count : 05184 05184 02592
*       おつかれ様でした
```

★ついにDr.Dも影さんのようにパソコンを壊すようになりましたね（キラリ☆)。(群馬県桐生市・Blue Bell19才）……【**影：私がそんなにたくさんパソコンを壊しているかな。Dr.もつぐ美ちゃんもけっこうやっていると思うけど。誰か創刊号から調べてみてよ。**】

マイコンBASICマガジン 明日のスター・プログラマー

今月のベスト・プログラマー

編：今月はいつもにくらべ，投稿に個性が感じられるものが多かった気がします。惜しくも採用まではこぎつけなかったものの，下記の「もういっぽ」の欄に紹介されている「串に刺せ刺せ！ゲーム」や「鉄球」などはかなり良い線まで行ってました。

Dr.D：発想は良い物を持っているので，あとはもう少し技術を磨いて画面構成にこだわったりすれば採用レベルに行けるかもしれんのぉ。修行をつんでまた，挑戦してもらいたいものじゃ。

影：さて今月のベスト・プログラムを私から発表しましょう。

Dr.D：おぉ？めずらしく影君はりきっとるのぉ。

影：まぁ，あれだけの作品を見せられちゃ，はりきりたくもなりますって。それはっ！文句なく決定！杉田君作のPC-98用『LEGEND OF RESISTANCE 4』だー!!ビシッ!!

編：超大作が来た！っという感じでしたね。かなり遊べる作品に仕上がっていました。戦略性が高く，グラフィックもしっかりしています。

影：私もついつい仕事を忘れてはまってしまったほどです。

編集長：何！？影君ちょっと来なさい(ポキポキ)。

影：あ…あわわわ…そ…それだけおもしろかったということで…ぎゃぁぁー。

つぐ美：あららら…というわけでこれからも楽しい作品待ってるわねっ☆

Dr.D：まぁいくらすばらしい作品でもあまりにもリストが長すぎると掲載できないがのぉ…今回くらいのが限界といったところかのぉ？短くて楽しいプログラム待っておるぞ！

編：封筒の裏にはきちんとプログラムのタイトル，ペンネーム，使用機種，使用言語をしっかり描いてくださいね。これも採用への第一関門ですよ。PC-98の場合はDOS-BASICかDISK-BASICかもちゃんと記載してから送ってください。また，ファイルはなるべくアスキーセーブ(SAVE "FILENAME",Aでセーブする)したものを入れてくれると助かります。



▲PC-98用『LEGEND OF RESISTANCE 4』

今月はもう一歩のところでしたで賞

- ●FM TOWNS用「STORM of SQUID」／蔵田靖生
- ●MSX TurboR用「タイニーMAUS」／小宮山伸幸
- ●MSX用「深海の戦い」／宮崎義弘
- ●PC-8801用「タリスタルタワー」／小沢　明
- ●PC−9801用「串に刺せ刺せ！ゲーム」／岩崎　仁
- ●PC−9801用「鉄球」／吉田智哉
- ●PC-9801用「西埼玉印刷会社」／岩崎泰隆
- ●PC-9801用「EDIy!98 for BM-Families」／高橋和昭
- ●PC-9801用「平均変化率計算プログラム」／吉原俊次
- ●PC-9801用「3D」／末永　寛

投稿ありがとう

塩野目剛亮／菅瀬　晶／南　尚行／吉田勝治／荒井　篤／風鈴ちりん／ささみ／峠　恒司／iphelse／川崎　豊／プニョリ／小川一郎／川崎　豊／坂井弘亮／福田俊弥／奇妙な手品師／池添貴之／伊藤祐策／飯田　聡／加藤大統／工藤　聡／須川浩志／末永　寛／吉原俊次／高橋和昭／岩崎泰隆／岩崎　仁／吉田智哉／小坂拓也／藤本　稔／ZON／阿部俊之／神村俊光／大串一美／滝口大輔／神崎雄一朗／岡崎芳友／久永　淳／吉田光男／品川栄一／三橋靖雄／黒沢徹也／中本明／南　肇／菊池重徳／田中次良／長岡雅之／野浜次郎／安西弘和／木野田和正／金森真一／斉藤竜太／細川真吾／稲元孝／古林勇二／寺内和文／長谷川光次／うっちん／宍戸哲弘／DAVIsoft／吉田光男／松岡義弘／五十嵐俊平／山岸　治／岩田宗夫／小島純一／マサルソフト／永井博士／大宮　慧／中野広志／村上稔臣／長谷川昌憲／舛田弘一／安藤忠義／関根孝夫／高崎真希／川内　馨／高橋秀顕／佐藤　潔／ぷー／中井　了／河西剛／林原哲夫／谷元佐一／大内澄夫／持田洋次／古山政吉／賀谷　潤／穴井健一
※全員紹介しきれなくてごめんなさい。これからもどしどし投稿してくださいね。

『マイコンBASICマガジン』関連媒体筆者募集・編集要員募集の御案内

マイコンBASICマガジンでは，「マイコンBASICマガジン」，「コンピュータ・ミュージック・マガジン（CMM）」をはじめ，別冊などを発行しています。

プロ・アマを問わず「家庭全員でコンピュータを楽しく活用する」という基本ポリシーに合った力量を持つ記事執筆者と，編集補助要員を募集しています。

審査基準は，かなり厳しいので，そのつもりで応募してください。

①履歴書（写真貼付）②自己PRとなる作品・原稿などを同封して「マイコンBASICマガジン筆者募集係」に郵送してください。書類選考の上通知します。

宛先：マイコンBASICマガジン編集部「筆者・編集要員募集」係

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ **年間定期購読料（消費税込料金となっております。）**

電　気　店	¥15,600	マイコンBASICマガジン	¥6,000
ラジオの製作	¥ 8,160	OAビジネスパソコン	¥6,600
電波新聞縮刷版	¥80,000		

■ **年間購読の特典**

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

※**振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。**

●この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

00150-3-51961

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名 株式会社 電波新聞社

料金

特殊取扱

通信欄

※定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
*新規 継続	年 月号より 年間	円
御希望誌・ソフト・テープ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

フリガナ
送付先住所 □□□-□□

産業分類 ／ 所属又は職種

フリガナ
送付先御氏名

電話 TEL ／ 年令 才 ／ 性別 男・女

払込人住所氏名
（郵便番号 ）
※
電話番号

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）（私製承認 東 第1005号）

切り取らないで郵便局にお出しください。

払込票兼受領証

口座番号 00150-3 通常払込料金加入者負担
右詰めにご記入ください
51961

加入者名 株式会社 電波新聞社

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み） 円

受付局日附印

特殊取扱

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております）

95.11 現在

図解エレクトロニクス工作⑨	1,800円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,000円	〒310円
世界の非静止衛星通信	1,400円	〒310円	デジタルICのすべて	1,900円	〒310円
第3級アマチュア無線技士受験マニュアル	2,000円	〒310円	コンピュータミュージックマガジン64	2,000円	〒240円
特殊無線技士受験マニュアル	2,800円	〒380円	オールアバウト・ストリートファイターZERO	1,480円	〒310円
DCC,MDガイドブック②	1,200円	〒310円	BBS電話帳	2,800円	〒380円
新ビデオ技術ハンドブック	2,300円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,950円	〒310円
マルチメディアの基礎技術	2,000円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,600円	〒380円
SEのための情報・システム工学入門	1,900円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集 3級・4級	2,000円	〒310円
VTRのすべて	1,900円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,500円	〒310円
4アマ完全合格	1,160円	〒240円	JRA-VAN通信スターターブックforウィンドウズ	3,900円	〒240円
桐Ver.4がわかる本入門編	1,900円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1,950円	〒380円
新・パソコンキャプテン通信スタータブック	3,900円	〒260円	米コンピュータ企業の興亡	1,700円	〒310円
まんが電気学入門	1,200円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,600円	〒380円
家電産業成長の軌跡	1,800円	〒310円	たのしい電子工作④	1,550円	〒310円
アンテナ・クラフト・マニュアル	1,750円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,900円	〒380円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社、支局へお問合わせ下さい。

東京本社 03-3445-8201(ダイヤルイン)
大阪本社 06-203-3361
西部本社 092-431-7411
名古屋支局 052-261-4541
札幌支局 011-641-5591
仙台支局 022-227-7211
関東総局 0273-26-3206
静岡支局 054-254-6405
新潟支局 025-245-2526
松本支局 0263-36-2266
金沢支局 0762-63-8661
京都支局 075-221-8021
広島支局 082-228-5581
高松支局 0878-61-3111
鹿児島支局 0992-26-3630

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

マイコンBASICマガジン 応募カード

機種名			
プログラム名			
氏名		年令	才
住所	〒		
TEL番号		応募年月日	年 月 日

キリトリ線

郵便はがき

1 4 1 - □□

切手をお貼り下さい

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊マイコンBASICマガジン

編集部⑥

ご住所（ふりがな）	〒 都・道 府・県		
電話	− −		
ご氏名（ふりがな）		年齢 才	性別 男・女
職業：	勤務先または学校名：		
本誌を 毎月・時々・初めて 読む	何人で読みますか （ ）人		

お楽しみプレゼント⑥応募欄

＊259ページにお楽しみプレゼントのコーナーがあります。希望賞品番号と賞品名を一つだけご記入ください。

希望賞品名：

パソコン通信アンケート

・すでに始めている（月平均 時間） ・開始予定（ 月） ・興味なし

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン⑥ 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。

パソコン ＿＿＿＿

Windows環境にある(95　3.1)　　ない

周辺機器 ＿＿＿＿

ゲーム機 ＿＿＿＿

●今後購入予定のコンピュータ機器は？

パソコン ＿＿＿＿

周辺機器 ＿＿＿＿

ゲーム機 ＿＿＿＿

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？

① ＿＿＿＿ ② ＿＿＿＿ ③ ＿＿＿＿

●くわしく紹介してほしいソフトは？

対応機種：

●くわしく紹介してほしいパソコン/ゲーム機/周辺機器は？

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

今回の学校特集について感想をお書きください。

学校関連資料請求番号									

キリトリ線

	掲載ページ	資料請求番号
ハード		
NECホームエレクトロニクス	表2～前付カラー3	1
沖データ	前付カラー6	2
NEC	表4	3
メディア		
帝人	前付カラー5	4
ソフト		
テイチク	前付カラー9	5
富士通ミドルウェア	前付カラー18	6
オークスヘブン	中付カラー150～151	7
アテナ	中付カラー152	8
SPS	中付カラー153	9
シエラ・パイオニア	中付カラー154	10
塚本吉彦事務所	記事中カラー200	11
セガ·エンタープライゼス	記事中カラー210～211	12
テラダ商電	記事中258	13
日本ファルコム	表3	14
レコード関連		
キングレコード(ファルコムレーベル)	記事中カラー229	15
ポニーキャニオン	記事中カラー234	16
その他		
トライ	記事中268	17
キョーワインターナショナル	後付297	18
学校関連		
代々木アニメーション学院	中付カラー141	A
アミューズメントメディア総合学院	中付カラー142	B
カルチャーブレーンコンピュータアート学院	中付カラー143	C
東京アニメーター学院	中付カラー144	D
東京コンピュータ専門学校	中付カラー145	E
バンタン電脳情報学院	中付カラー146	F
ヒューマンクリエイティブスクール	中付カラー147	G
東京ゲームデザイナー学院	中付148	H
エニックスゲームスクール		I

COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE

コンピュータ・エンターテインメント・サイド











▶▶▶ここからあとのページでは, コンピュータを使った楽しいソフトウエアや, その周辺の話題を満載しています。

アミューズメントメディア総合学院

所在地：
〒150 東京都渋谷区東 2-29-8
資料請求先：同上
☎ 0120-41-4600
ホームページ準備中

学校の特徴

“次代のエンターテインメント・クリエイターの育成”を掲げフジサンケイグループ・をはじめとしたゲーム，アニメーション，コミック，映像，出版業界の各種制作会社の協力を受け開校。現場実践主義をモットーに単なる知識習得だけではなく，現場発想を取り入れた独自のカリキュラム，現場第一線の講師陣，そして在学中の制作現場体験が特徴。在学中から活躍中のクリエイターも多数います。

学内には学院開発工房であるデジタルメディアラボがあり，各種研究，教育に加え，学院生を絡めた商品開発も積極的に行なっています。また，文部省認可（財）CG-ARTS 協会より認定されたCG 教育校でもあるのです。

他に声優タレント科，コミック科，アニメーター科，ノベルス・ライター科などあり，ゲームだけにとどまらない総合エンターテインメント・クリエイター・スクールです。

体験入学・イベント情報

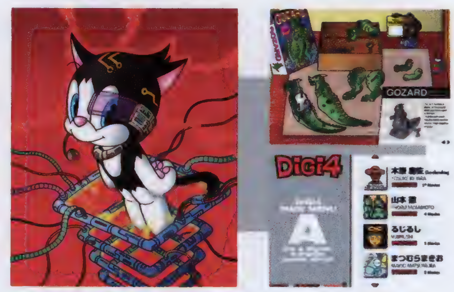
学院説明会：7月20日（土），8月1日（土）／30日（金），9月14日（土）／28日（土），10月10日（祭）／26日（土），11月9日（土），12月14日（土）
特別フォーラム：10月26日（土）
学院祭：10月31日（木）～11月1日（金）



▲なごやかな雰囲気の中にもキビシサあり！



▲学生間の情報交換も大切に！



▲扶桑社から発売されるデジタルマガジン「DiGi4」の制作には，デジタルメディアラボも参画している

講師紹介　私といっしょに学びましょう

ゲームクリエイター科
藤田和久先生



昨年は『ゲームデザイン論』を担当しました。よく“おもしろいゲーム”と一言で言いますが，そこにはどんな意味が含まれているんだろう？ゲーム性やストーリー，操作性やビジュアル…さまざまな要素が関係している。それらを心理学的に考察する授業です。

私の持論は「ゲームを始めとするエンターテインメントのクリエイターは，“感動の増幅機”であれ」ということです。ゲームデザイナーを目指す方々には，日常の感動を大切にしてほしいと思います。

在校生紹介　入って良かった！ これからもがんばるぞ！

ゲームクリエイター科
2年
上野穂高くん



この学院に入学以前は，ハッキリ言ってMS-DOS のM の字も知りませんでしたね。パソコンと言えば自宅にあった遊び仕様のPC-88 しか知らず，ホントただゲームがすごく好きってだけの動機で入学したような気がします…。

ド素人だったことを考えると“我ながら結構成長したじゃん”なんて思えちゃいますよ。周りの先生なり友人なりが自分より全然くわしかったりしますからね。そんな中に1年もいれば否応なしにレベルアップしますよ。

	学科名	定員	修業年数	使用機種	主な授業内容
●本科【全日制】	ゲームクリエイター科	100名	2年	FMV，PC-9821，Macintosh7100	C 言語実習，ゲーム制作実習，ゲームデザイン論など
	ゲームクリエイター研究科	50名	3年	FMV，PC-9821，Macintosh7100	アセンブラ実践，ゲーム開発実習，ゲームビジネス概論など
	CG アニメクリエイター科	50名	2年	FMV，PC-9821，Macintosh7100	ゲームグラフィック実習,3DCG 実習，アニメーション実技など
	企画シナリオライター科	50名	2年	FMV，PC-9821，Macintosh7100	ゲーム企画，キャラクター設定法，シナリオ技法など
	マルチメディアクリエイター科	50名	2年	FMV，PC-9821，Macintosh7100	オーサリング実習，MIDI 実習，HTML 制作など
	アニメーター科	50名	2年		
	声優タレント科	100名	2年		
	コミック科	100名	2年		
	ノベルス・ライター科	50名	2年		
●実践夜間専科	ゲームクリエイター専科　基礎コース（30名，6か月）				
	ゲームクリエイター専科　ゲームプログラムコース（30名，1年）				
	ゲームクリエイター専科　ゲームCG アニメコース（30名，1年）				
	マルチメディアクリエイター専科（30名，6か月）				
	パソコンゲームクリエイター専科（30名，1年）				
	その他，アニメーター，声優タレント，コミック，ノベルス・ライター各専科あり				

エニックス ゲームスクール

所在地：
〒170 東京都豊島区北大塚3-32-4
OBCビル
資料請求先：同上
☎03-3940-7210

学校の特徴

グラフィック・デザイナーもミュージック・コンポーザーもプログラム・アルゴリズムの常識が必要になっている昨今，クリエイターの学ぶべき項目も変化を余儀なくされます。同校ではこの時代の変化に柔軟に対応し，より実践的な教育を行なっています。

1年次は基礎固めを目的にカリキュラムを設定。ゲーム制作全体を把握できる能力を養い，専門を学ぶ土台を育成。また，時間管理やあいさつなど社会人としての人間教育にも力を注ぎます。2年次は各コースにわかれ，専門性に磨きをかけます。作品制作など学生個人に合わせた指導が展開されます。

また，WindowsやICEを使用し，現場に直結したノウハウを学びながら，ゲーム業界と太いパイプで結ばれているというメリットを生かし，多くの卒業生を第一線のクリエイターとして輩出しています。

体験入学・イベント情報

学校説明会：5月25日（土），6月22日（土），7月20日（土）。それぞれ14：00～16：00本校にて実施。

地区説明会：7月～8月　札幌・盛岡・福島・水戸・高崎・新潟・長野・静岡・名古屋・大阪・広島・福岡・鹿児島にて実施予定。



▲プログラムエキスパートコース



▲グラフィックデザインコース



▲ミュージックコンポーズコース

講師紹介　私といっしょにがんばりましょう

企画系講義担当
馬場誠二先生



ゲーム業界で働くことは大変なことです。特に企画の仕事は，それ単独でできるものではありません。プログラム，グラフィックなどの知識をきちんと理解する必要があります。

ですから，将来企画を志望されるみなさんも「僕は○○が不得意だから…」と言わず，何にでも挑戦し，一歩一歩努力を重ねてほしいものです。それがみなさんの夢を叶える唯一の方法ですから。

制作実習　ゲーム業界デビューのパスポート！



平成7年度卒業生制作作品
作品名：STORY TELLER
想定機種：スーパーファミコン
数々のイベントを体験しながら，自分の街を完成させていく街想像RPG

同校では企画から完成までゲーム制作を行ない，制作全般に関わる諸問題を実践で経験をつみます。各コースの学生同士がチームを組んでゲームを制作しながら，各パートのリンクの方法，試作品のデバッグなどプロのテクニックを習得。2年間の集大成として業界のプロを招き制作発表会が行なわれます。

学科名	定員	修業年数	使用機	種主な授業内容
プログラムエキスパートコース	120名	2年	DOS/V中心	ICEの制御，Windows上でのゲーム開発など
グラフィックデザインコース		2年	Macintosh，X68000中心	2D・3DCG，原画制作など
ミュージックコンポーズコース		2年	Macintosh，DOS/V中心	波形編集，作曲・編曲など

カルチャーブレーン コンピュータアート 学院

所在地：
〒130 東京都墨田区太平 3-11-9
資料請求先：
〒130 東京都墨田区太平 2-5-7
学院本部
☎ 03-3829-0867

学校の特徴

少人数制による徹底指導と国際級クリエイターが各人の個性・適性に応じた能力開発を行なうパーソナルカリキュラム，マンツーマン形式での質疑応答が受けられるオープン授業等の同学院独自の新教育プログラムにより，誰でも安心して最先端の情報，技術その他の高度なノウハウの習熟することができます。

これは，単に知識を詰め込むのではなく，卓越した発想力，高度な開発力，市場動向の的確な把握力などなど，次代に求められる資質をもつ人材育成を行なえるプロ養成機関として，現在国際的な活躍を続けているゲーム・メーカーのカルチャーブレーンが設立した学校だからこそ可能な，ワンランク上の画期的教育なのです。

体験入学・イベント情報

体験入学：毎月第２・第４ 土曜日に実施中。

3D ポリゴン等の最先端マルチメディア体験やゲーム制作入門教室でワンランク上の教育を体感してください。

また，地方説明会も開催予定。

くわしくは学院本部まで。



▲国際的クリエイターによる実践的授業



▲マンツーマン形式によるオープン授業



▲マルチメディア研究におけるムービー作成

講師紹介　可能性を伸ばす教育で一流のクリエイターを育てます

学院長
田中幸男先生



人には誰しも個々に与えられた才能というものがあるはずです。しかし，それを活かす術を知らないことが，多くの若人を不幸にしている要因なのです。故にその才能を伸ばしてやれる教育を受けることができれば，無限の可能性を誰もが発揮できるはず。

当学院では，そんな未知の才能を開花させる新教育を行ない，次代の担い手たる若人たちを育てていきたいと思っています。

卒業生紹介　ここで学んだことが社会で生きたものになっています

ゲームクリエイター本科
石倉晋朗くん



ゲーム・クリエイターを目指し，いろいろな学校を研究しましたが，国際的な実績と実力のあるプロが直接指導してくれるという点に心を惹かれ，カルチャーブレーン学院を選びました。

授業はじつにハードでハイレベルな内容なので，新聞奨学生である僕は，不安になったりもしましたが，卒業研究では9Kバイトものプログラム開発ができました。これも学院独自のていねいな指導法やオープン授業等の個人指導によるものだと感謝しています。

学科名	定員	修業年数	使用機種	主な授業内容
ゲームクリエイター本科	50名	2年	PentiumDOS/V 他	ゲーム・クリエイター（プログラム，デザイン，プランニング）の実践的教育
CG デザイナー本科	50名	2年	PowerMac，Indigo2 他	3DCG，DTP，DTV の専門教育
マルチメディア本科	50名	2年	PentiumDOS/V 他	ゲーム／マルチメディアの総合的・実践的教育
研究科（上記本科終了後の研究課程）	20名	1,2年	PentiumDOS/V 他	ゲーム／マルチメディアのディレクター，プロデューサー，SE の養成

東京アニメーター学院

所在地：
〒101 東京都千代田区三崎町 3-4-9
資料請求先：同上
☎ 03-5276-1511

学校の特徴

同学院のコンピューターゲーム科は，グラフィック，プログラム，企画といったゲーム開発に欠かせない要素が，実制作をとおして学べるようになっています。

1 年次，基礎を学習したのちにチームを組んで，ゲーム制作を行ないます。それをふまえて 2 年次には，さらに細密なゲーム制作に取り組み，学院祭や卒業作品展などに出品して，評価を問います。

またこれとは別に，フォトショップなどのツールを使用したCG アートの制作，3DCG 制作，3D アニメーション制作といった選択授業も用意されています。少人数制で細かなところまで教育・指導できる環境が整備されています。さらに，授業外での自主制作も奨励されているので，学年をこえた交流のもと，自由なゲーム制作に取り組むことができるわけです。

体験入学・イベント情報

●**体験入学**
日程：6 月 8 日（土），7 月 13 日（土）
その後毎月第 2 土曜日に実施（要予約）。
●**夏季ゼミナール**
日程：8 月 22 日（木）
会場：東京・九段会館
●**願書受付**：7 月 1 日より開始


▲指導する先生方は，ゲーム開発の経験が豊富。頼れる存在だ


▲複雑な画像ほど情報量も膨大に…。その処理を高速でこなす PowerMac を設置


▲PowerMac 同様，GATEWAY2000 も導入。制作実習などで活躍している

講師紹介 ゲームのホントのおもしろさは創ること！

コンピューターゲーム科
飯島公人先生



ただゲームを作りたいと思っている人たちに，十分わかっておいてもらいたいことがあります。ゲームを制作するにはいろいろな作業があります。そして，何よりゲーム制作は共同作業だということです。

自分のやりたいことをしっかり見つけて入学してきてください。そして，共同作業の難しさ，楽しさを学んでください。私たちが全力をもってバックアップします。

いっしょに，未来のゲーム・クリエイターを目指しましょう。

本年度入学式



▲ 4 月 12 日に，また新たな仲間が入学してきました。今年の学生さんたちはどんな人たちなんでしょう。将来の有望株は？

学科名	定員	修業年数	使用機種	主な授業内容
コンピューターゲーム科	100名	2年	PC-98	プログラム，ゲーム制作，3DCG 制作，3D アニメーション，作曲
			GATEWAY2000	3DCG 制作，3D アニメーション
			PowerMac	CG 制作

その他　アニメーション科／アニメーション声優科／エアーブラシ彩色科／アニメーション美術科／漫画家プロ養成科／アニメキャラクター科／イラストレーション科／漫画原作シナリオ科／コミック編集者養成科

トピックス　4 月に発売された Windows95 用 RPG『ポリクローム』（発売元：サイベル）のオープニング主題歌を，アニメーション声優科をこの 3 月卒業した，中村裕子さんと岩瀬昭子さんが歌っているんだよ！

東京ゲームデザイナー学院

所在地：
〒151 東京都渋谷区代々木 3-55-28
資料請求先：同上
☎ 03-3370-2720

学校の特徴

同学院では，従来の受け身の教育ではなく徹底して行なわれる実践的教育で，生徒1人1人の自主性を限りなく尊重し，独創性を重視したものになっています。入学から卒業まで，毎日朝から帰るまで，常時1人1台体制でコンピュータを使用し，技術の向上を徹底的にはかっています。

カリキュラムはいっさいの無駄を省いた実践で身につく教育を志し，各人の能力，個性を重視しながらカリキュラムを進行させていきますので，在籍生徒のみなさんは満足して勉強しています。

“自由な発想を育てる整った環境の中でこそ，将来のゲーム業界を担うクリエイターを生み出せる”という考えかたが同校の理念です。

なお，97年4月には，姉妹校「大阪ゲームデザイナー学院」が開講されます。

体験入学・イベント情報

体験入学：
毎週火，木，土曜日に実施。
火・木…17：00から。土…13：00から。
くわしくは電話にてお問い合わせを。





▲わずか1年の教育でもゲーム会社に就職できる同学院では1人1台のコンピュータが与えられる。自主制を尊重したカリキュラムが特徴

講師紹介　当学院で，本当の意味での技術を身につけましょう

教務部長
寺薗史文先生



平成6年度の全日1年制の卒業生は全員ゲーム会社に就職しています。これは当学院に入学し卒業すれば，必ず就職できるということを意味し，高い技術力を確実に身につけることの証明でもあります。つまり真の実践教育を受けることができるということです。

本当の意味での技術を身につけたい，そして感性を研ぎすませたいと希望する方は，当学院への入学をすすめます。その才能を十分に伸ばせることを約束します。

卒業生紹介　ここで学んだ感性を生かしてゲーム会社でがんばっています

ゲームデザイナー養成講座全日2年制1期生
飯田周太郎くん



僕は高校まで，一度もプログラムの勉強をしたことがなく，東京ゲームデザイナー学院に入学してから初めて勉強したのですが，1人1台のコンピュータが与えられ，朝から帰るまでとことん触って勉強できるので，速いペースで技術が修得できたと思います。

やはり一番大切なのは，自分でがんばるという姿勢ではないでしょうか。自分で制作した作品で大手ゲーム会社に就職することもできました。東京ゲームデザイナー学院で学べてとても良かったと思っています。

学科名	定員	修業年数	使用機種	主な授業内容
ゲームデザイナー養成講座	各50名	1,2,3年	X68000	ゲームのデザインからゲームプログラム制作まで
ゲームアーティスト養成講座	各50名	1,2,3年	Macintosh，DOS/V，Windows，X68000	コンピュータグラフィックス，キャラクターデザイン
ゲーム企画・シナリオライター養成講座	各50名	1,2,3年	X68000	ゲーム企画，シナリオ，ゲーム心理学，CG，プログラミング
サウンドクリエイター養成講座	各50名	1,2年	Macintosh	ゲーム音楽の作曲からサウンドドライバーの作成まで
CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座	各50名	2,3年	Macintosh	デッサン，映像技術，プログラミング，バーチャルリアティ
3D＆モーションキャプチャークリエイター養成講座	各50名	2,3年	Macintosh，DOS/V，Windows	3Dグラフィック，モーションキャプチャー
ゲーム評論・雑誌ライター養成講座	各50名	2,3年	X68000	ゲーム評論，ゲーム心理学，CG，プログラミング

東京コンピュータ専門学校

所在地：
〒161 東京都新宿区下落合1-1-8
資料請求先：同上
☎ 03-3227-0202
☎ 0120-033-227

学校の特徴

学生街の雰囲気に包まれた新宿区の高田馬場。東京コンピュータ専門学校はその高田馬場から歩いてわずか3分のところに位置します。JR山手線，地下鉄東西線，西武新宿線が利用でき，通学にとても便利です。

マルチメディア分野の全般を網羅した4学科八つの分野を設置。1年次前期は共通カリキュラムで，コンピュータのことを初歩から幅広く学ぶことができます。

また，講師陣は業界第一線で活躍しているクリエイターを起用。木村　初（キム皇），本山博敏，笹沢茶々丸などの講義がクリエイティブ・センスをアップさせます。

Macintosh150台，PC-98が50台，DOS/Vが220台など，機材も充実。1人1台の実習機で，実践的なカリキュラムが組まれています。

体験入学・イベント情報

体験入学会：7月13日（土）24日（水）31日（水），8月4日（日）7日（水）18日（日）21日（水）25日（日）28日（水）



講師紹介　私といっしょにがんばりましょう



情報処理科　クリエイティブ系
ゲームクリエイティブ
木村　初（ゲーム・デザイナー）**先生**

東京コンピュータ専門学校で講師をしている木村　初です。私の担当授業は「ゲームソフト研究」です。内容はというと，いわゆる“ゲームソフト制作”というものを，あらゆる側面から，私自身の経験を通して学生諸君に伝えるものです。クリエイターとして必要である感受性，考える力，問題解決力などを伸ばす方法，あるいは，そのヒントを与えることを第一の目的としています。これからゲーム業界を目指す人は，何よりもまず，自分が“やる側から創る側へとシフトする”ことを自覚してほしいと思います。

私たちアメリカ研修ツアーにいってきました







東京コンピュータ専門学校では，教育の一環として海外ツアーを実施しています。「教わる」ではなく，さまざまな体験やレクリエーションを通じて「自然に学ぶ」そして「身につく」ことを目的としたツアーです。現地では，できるかぎり英語を使う機会を設けるなど，英会話も訓練できます。

今年は3月27日から31日まで，ロサンゼルス／アーバイン・ツアーが組まれ，米国大手のゲームメーカー『ヴァージンインタラクティブ』の視察や英語によるインターネット講座など，有意義な旅を満喫してきました。

学科名	定員	修業年数	使用機種	主な授業内容
情報処理科 クリエイティブ系（ゲームクリエイティブ／コンピュータグラフィックス）	37名	3年	PC-98，DOS/V，Macintosh	ゲーム制作実習，3Dグラフィックス，コンセプトワーク
情報処理科 テクニック系（マルチメディアエンジニア／プログラマ／システムエンジニア）	63名	2年	DOS/V，PC-98	プログラミング演習，ネットワーク演習，デジタルデータ
情報音楽科（音楽マルチメディア）	35名	3年	Macintosh	音楽理論，コンピュータ・ミュージック，ゲームサウンド
その他，情報マスメディア科（3年制），情報ビジネス科（2年制）				

バンタン電脳情報学院

所在地：
〒150 東京都渋谷区東 3-22-14
資料請求先：
〒150 東京都渋谷区恵比寿南 3-1-8
☎ 0120-51-0505

学校の特徴

デジタル・メディアのプロフェッショナル・クリエイターを育成するため，考え得る最高の環境を揃えたスクール，それが「バンタン電脳情報学院」です。

プロフェッショナルのノウハウをダイレクトに習得するため，実際に業界で活躍しているクリエイターを講師に迎え，業界と同レベルのマシンを使用し，業界をシミュレートしたカリキュラムで授業は進められます。

さらに，学院内に設立されたソフトハウスやサポート企業との協力，そして，海外の大学と留学提携を結ぶことにより，幅広い角度から学生をバックアップする体制を整えました。講師やカリキュラムを始め，関係する企業との連携が高次元でバランスされることで，バンタン電脳情報学院の教育システムは構成されています。

体験入学・イベント情報

●**学校説明会**：常時開催（日曜・祭日除く）●**説明会＆体験入学**：5月19日（日）13:00～17:00 ●**模擬試験**：5月26日（日）13:00～17:00 ●**コンピュータ・ゲーム＆TRPG大会**：6月9日（日）●北海道・盛岡・仙台・郡山・高崎・宇都宮・土浦・新潟・静岡・松本・大阪・広島・福岡での説明会もあり



▲業界で活躍中の方々が講師。2年間で確かな実力を身につけられる



▲業界と同じレベルのマシンを使用し，即戦力の技術を身につけられる



▲学生に対するバックアップ体制も充実。じっくり勉学にはげめる

講師紹介 私といっしょにがんばりましょう

ゲームクリエイト専攻・エンターテイメント専攻
永島正志教務



業界で使用されているマシンを使って勉強することももちろんですが，当学院のカリキュラム構成には業界の方々にも参画してもらっており，実際の開発行程をシミュレートする内容になっているんですよ。しかも，動きの速いゲーム業界に置いていかれないよう，カリキュラムの見直しは毎年行なっているんです。

それを業界で活躍しているプロのクリエイターの方々に直接教えてもらうわけですから，ゲーム業界に非常に近い環境で制作ノウハウを身につけられると考えて良いと思います。それだけに，みなさんには貪欲な姿勢を持ってほしいですね。講師の持つ制作ノウハウをすべて吸収するつもりで取り組めば，必ず業界で活躍できるはずですよ。

新入生紹介 こんにちは，この春入学しました

ゲームプログラムコース
小川雅和くん



高校は進学校でしたけど，僕は中学生の頃からゲームを作りたいと思っていたので，迷わず専門学校へ進むことを決めました。

何校か見学しましたが，バンタン電脳情報学院を選んだのは，実績があるから教育システムもしっかりしているでしょうし，設備も一番そろっていたからなんです。

僕は，飛ぶことを本当に楽しめるようなフライト・シミュレータを作ってみたいという希望を持っているのですが，まず，ナムコに就職することを目標にして，このバンタン情報学院での学生生活を満喫したいと思います。

学院内にはソフトハウス「電脳工場」を設立！

学科名		定員	修業年数	使用機種	主な授業内容
ゲームクリエイト専攻	ゲームデザインコース	40名	2年	DOS/V，Macintosh	アセンブラ，C言語，ゲーム研究，ゲーム制作，CG入門など
	シナリオ＆ライターコース	40名	2年	Macintosh	オーサリング実習，文章作法，コンセプトメイク，ゲーム業界研究，シナリオ入門など
	ゲームグラフィックコース	40名	2年	Macintosh	デッサン，キャラクターデザイン，2D/3DCG，演出／画面構成など
	ゲームプログラムコース	80名	2年	DOS/V，Indy.Indigo	アセンブラ，C言語，コンピュータ概論，プレ・ゲーム制作など
コンピュータグラフィックス専攻	グラフィックデザインコース	40名	2年	Macintosh，DOS/V，一部Indy.Indigo	デッサン，デザイントレーニング，色彩・構成，CGデザインなど
	コンピュータアニメーションコース	40名	2年	Macintosh，DOS/V，一部Indy.Indigo	デッサン，色彩・構成，映像・音，3DCGアニメ，GWS/ART特講など
マルチメディア専攻	ビジュアルクリエイトコース	40名	2年	Macintosh，DOS/V，一部Indy.Indigo	デッサン，映像論，映像企画，撮影実習，映像制作実習，DTV特講など
	デジタルサウンドコース	40名	2年	Macintosh	楽典，DTM基礎，アレンジメント，レコーディング実習，映像音楽実習など
エンターテイメントメディア専攻	ゲーム開発研究コース	30名	4年	Macintosh，DOS/V，Indy.Indigo	発想トレーニング，ゲーム企画，デッサン，コンピュータ概論など

ヒューマンクリエイティブスクール

所在地：
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺北町 1-2-12
資料請求先：同上
入学相談ホットライン☎0120-37-9898
ホームページ http ://www.human.co.jp

学校の特徴

吉祥寺に生まれて6年，世界で初めてコンピュータ・ゲーム・クリエイター養成校として設立された学校です。

マルチメディアエンタテインメント企業である，ヒューマン株式会社のスタッフによる業界を先取りした授業はもちろん，開発現場とも直結した授業により「ゲーム業界における即戦力となる人材の育成」を教育方針としています。今日では夢と情熱を持った卒業生が数多く活躍しています。

就職実績としては（株）セガ・エンタープライゼス，（株）スクウエア，（株）カプコン，（株）ナムコ，ヒューマン（株）等8割以上がゲームソフト関連となっています。そのほか，創業者支援制度，学生作品商品化プロジェクト等，サポート体制は万全です。

体験入学・イベント情報

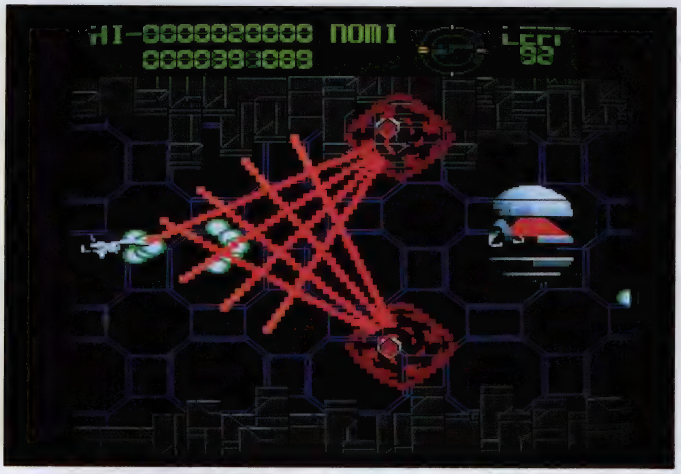
学校説明会：5月19日（日），6月16日（日）10：30〜本校にて。初心者でもできるゲームプログラミング＆3D グラフィックス体験講座も合わせて行ないます。無料ですので，気軽に参加してください。



2年間の学習の集大成！それが卒業制作

各課の学生が集まってチームを作り，企画から作品完成までを実際に体験します。卒業制作は本校カリキュラムの最大の柱であり，ゲーム制作の場で即戦力の技術力，応用力を身につける授業です。

ここでは，3月に行なわれた95年度卒業制作発表会で，入賞した作品をドドーンと紹介しましょう。



優勝＆優秀プログラム賞
『ANGEL DIVE』
チーム：山田企画池袋支店開発二課

◀難易度Fの3Dポリゴン・シューティング・ゲーム（X68K）



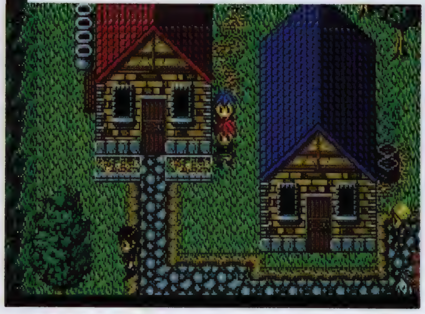
▲左から工藤君（グラフィック），野口君（プログラム），露木君（サウンド）

優秀グラフィック賞
『BOOK』
チーム：Earl Grey



▲不思議な空間を舞台に展開するトーキング・アドベンチャー・ゲーム（Mac）

優秀サウンド賞
『DRAGON FANTASY』
チーム：HAPPY TOY



▲軽快なサウンドにのって物語が進行するロールプレイング・ゲーム（DOS/V）

ユーモア賞
『宇宙人は本当に解剖されていた！』
チーム：刺激衆!!



▲対戦相手のキャラクターがゆかいなシューティング・ゲーム（DOS/V）

学科名	定員	修業年数	使用機種	主な授業内容
マルチメディアエンタテインメント課程	250名	2年	DOS/V，PC-98，Macintosh	ゲーム実習，C言語（初級，上級），応用グラフィックスなど
マルチメディア3Dグラフィックス課程	100名	2年	DOS/V，PowerMac	コンピュータゲーム概論，アニメーション理論，3D実習(1&2)など

代々木アニメーション学院

所在地：
〒151 東京都渋谷区代々木 1-20-3
（東京校：本部）
資料請求先：同上
☎ 03-3378-8999 ☎ 0120-310-042
ホームページ http : www.cri.co.jp/yag_info/

学校の特徴

長い歴史と時代のニーズにあったカリキュラムによる教育で，ゲーム，映像，出版，音楽界などさまざまな業界にプロのクリエイターを輩出している実績校「代々木アニメーション学院」。経験豊富な講師陣が，時代を担うアーティストを育成しています。また，文部省認可・CG-ARTS 協会にによる「認定CG教育校」にもなり，CGアニメ・ゲーム科の生徒が取得できる資格として，文部省認定「画像情報生成処理者試験CG部門」と通産省認定「パーソナルコンピュータ利用技術認定試験」があります。

体験入学・イベント情報

●無料 1 日体験入学：
東京校　：6月16日（日）／7月7日（日）
原宿校　：6月2日（日）／6月16日（日）
ひがし校：7月7日（日）／8月18日（日）
大阪校　：6月23日（日）／7月14日（日）
名古屋校：6月23日（日）／7月14日（日）
福岡校　：7月21日（日）／8月19日（月）
仙台校　：7月21日（日）／8月20日（火）
札幌校　：7月28日（日）／8月21日（水）
広島校　：7月28日（日）／8月22日（木）
大宮校　：7月20日（祝）／8月25日（日）
●無料学院説明会（全国縦断説明会も予定）
●入学案内書無料進呈
※申し込み方法は広告ページ参照



▲ＣＧ アニメ・ゲーム科の教室には１３４ 台の「COMPAQ PROLINEA 5120」がズラリと設置されている



▲今年から新設されたマルチメデイア・クリエーター科は Macintosh を使用して授業が行なわれる

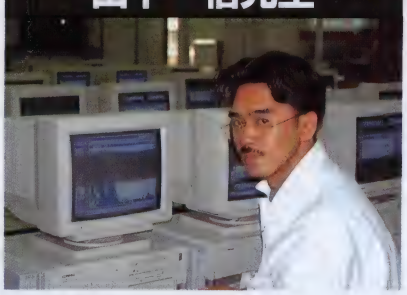




◀198 万円もする新鋭機・3D スキャナ「LS-200」を導入して 3 D 映像制作にチャレンジ！普通はなかなか手の出せない分野だ

講師紹介　他人に「スゲェ」と言わせたい！ その気持ちを忘れないでほしいですね

CGアニメ・ゲーム科主任講師
山下　悟先生



みなさんの好きなものは何ですか？得意分野は何ですか？まずは，好きなことに一生懸命になってもらいたいですね。普段から作り出したらモノにするという心がけが大事です。そして，取り組んだら途中で投げ出してはいけません。挫折しかかることもありますが，失敗はつきもの。とにかく全部仕上げることが大切なんです。完成品になると失敗した点は隠れて見えなくなるものなんです。

学生をいろんな面から応援！ 勉強と生活を守る2大システム

全校全寮制

▼神奈川県川崎市の梶が谷寮全景



学生に少しでも安く“住まい”を提供することで，勉強に専念してもらおうというシステム。希望者は全員が年間総費用 32 万円で専用寮に入居できます。設備もバッチリで至れり尽くせり。

また就職者は，卒業後も同額で 2 年間居住することも可能です。

YAG ホーム・ドクター 24

学院生なら全員，医療と健康について無料で専門医の電話相談ができます。それも，年中無休，24時間体制ですから，いざというとき，強い味方となって学生生活を支えます。

学科名	定員									修業年数	主な授業内容
	東京校	大阪校	名古屋校	福岡校	広島校	仙台校	ひがし校	札幌校	大宮校		
アニメーター科	300名	150名	100名	80名	－	50名	50名	50名	－	2年	動画・原画，キャラデザイン，作監教育
ＣＧアニメ・ゲーム科	200名	80名	60名	50名	30名	30名	－	30名	30名	2年	2D・3Dアニメ，キャラデザイン，ゲームデザイン，アクション創作
マルチメディア・クリエーター科	80名	－	－	－	－	－	－	－	－	1年	各種 CD-ROM タイトル制作，通信ネットワーク
デジタルペイント・アーティスト（仕上げアート）科	100名	60名	40名	30名	－	30名	－	30名	－	1年	トレース・彩色・コンピュータ彩色，エアーブラシ，色彩設計
アニメ制作科	100名	－	－	－	－	－	－	30名	－	1年	シナリオ，絵コンテ，演出，製作
ＢＧデザイナー（背景美術）科	80名	－	－	－	－	－	－	－	－	1年	アニメ背景，背景設定，エアーブラシ
アニメＡＶオペレーター科	80名	－	－	－	－	－	－	－	－	2年	アニメ撮影，VTR 撮影・編集，CG，録音コンポーズ
ＳＦＸ特撮科	100名	－	－	－	－	－	－	－	－	2年	ミニチュア，操演，モーションコントロール，スペシャルメイク
声優タレント科	400名	200名	150名	100名	50名	60名	－	50名	50名	1年	アテレコ，DJ，アナウンス，舞台・映像タレント

その他　マンガ・コミックプロ養成科（1年）／ジュニア・ノベルズ科（1年）／ビジュアル・イラスト科（1年）／ミュージックアーティスト科（2年）／ミュージックビジネス科（2年）

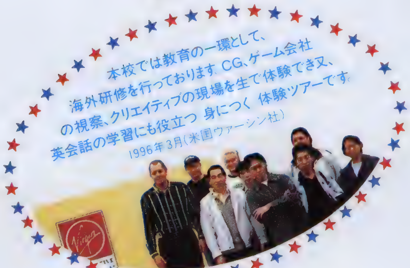


好きな授業はがんばれる
ゲームのホントのおもしろさはプレイすることより創ること!
そろそろキミも創る人になって、ハマっている人をおもしろがらせてみないか?
アニメ技術がゲーム制作に生きる
●新鮮なストーリー構成!今様のキャラクター!美しい画面をつくる背景画!自然な動きの動画描写!これらはアニメや漫画を教える学院だからこそできる技術!
7月1日より願書受付開始
入学案内書は下記住所へ!
■就職抜群!学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度(学費全額免除・給与月12万円)さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学随時可➡日時をTELにて要予約。
平成9年度4月生・募集学科
◆アニメーション科
◆アニメーション声優科
◆コンピューターゲーム科
◆エアーブラシ彩色科
◆アニメーション美術科
◆漫画家プロ養成科
◆アニメキャラクター科
◆イラストレーション科
◆漫画原作シナリオ科
◆コミック編集者養成科
社団法人・日本漫画家協会賛助会員/社団法人・日本映画テレビ技術協会々員/財団法人・日本視聴覚教育協会々員
東京アニメーター学院
〒101 東京都千代田区三崎町3-4-9 (JR水道橋駅西口より徒歩1分)
☎03(5276)1511(代)
入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名(〇月号)を明記、切手250円分同封で請求。

これからの時代は、学歴よりも、個性とか発想とかが大切なのである。



本校講師：ゲームデザイナー
木村 初



東京コンピュータ専門学校の特長

☞ **業界の第一線で活躍する講師陣** キム皇こと木村初(「ジャングルウォーズ」他)。茶々丸こと笹沢英昭(「女神天国」他)、「DEP94」人物部門グランプリの本山博敏(「通天閣」他)など、業界第一線で活躍中のゲームデザイナーが講師や特別講師として在籍。

☞ **1人1台を実現する設備環境** マッキントッシュ×150台、DOS/V×200台、PC-98×50台、これらのマシン実数を当校の実習人数で割ると、1人1台をオーバーする数値がはじき出されます。しかも、毎年30%を新機種に入れ替えているので、いつも最新の実習環境が整っています。

■**学べる分野** 〔情報処理科3年制〕ゲームクリエイティブ/コンピュータグラフィックス、〔情報処理科2年制〕マルチメディアエンジニア/プログラマ/システムエンジニア、〔情報マスメディア科3年制〕コミュニケーションデザイン、〔情報ビジネス科2年制〕情報ビジネス、〔情報音楽科3年制〕音楽マルチメディア

◎1人1台のコンピュータ実習 ◎ゼミナール方式の少人数教育 ◎抜群の就職実績



学校法人 豊樹学園
東京コンピュータ専門学校

〒161 東京都新宿区下落合1-1-8 ☎03(3227)0202
JR山手線・地下鉄東西線・西武新宿線、高田馬場 徒歩3分

◉お問い合わせは、何んでも相談ダイヤル
0120-033-227 (フリーダイヤル) 月～金 9:00～17:20

郵 便 は が き

料金受取人払

渋谷局承認

6681

差出有効期間
平成9年3月31日まで

切手をはらずに
おだしください

150-00

（受取人）
渋谷区恵比寿南3・1・8・5MB

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

フリガナ 住　所	〒（　　　） 都・道・府・県 TEL（　　　）　　－
フリガナ 氏　名	 年令　　才　男・女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年　　年　在学中・中退・卒業

'97年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

★参加希望のイベントは、右の記入欄に〇印か必要事項を記入して下さい。

	記入欄
学校説明会 新学期も始まり、いよいよ進路について本格的に考えなくてはならない時期になりました。バンタン電脳情報学院では、新高校3年生を迎えた学生を対象に「学校説明会」を開催します。内容は、各専攻コース別の授業カリキュラムについてから、授業見学、就職内定企業、入学試験の内容・倍率など本学院に関すること全てにお答えします。また、ゲーム・コンピュータグラフィックス・マルチメディアなどの業界への展望や就職についてもコースアドバイザーが1対1でご説明します。ご希望の方は、右の欄に開催期間中の希望日時（所要時間約1時間半）をご記入下さい。	月　日 時から
総合説明会＆体験入学 当学院の全コースの総合説明や校舎見学を終えた後、それぞれ希望したコースの機材を使用して体験入学を行います。体験入学では、簡単な作品制作を行いますので当学院のことを知るにはもってこいのイベントです。参加希望の方は右の欄に〇を記入して下さい。	
模擬試験 一般入学試験対応の模擬試験です。成績優秀者は本試験時に受験科目が免除されるという特典があります。模擬試験の評価は一切本試験の参考にはしませんので、一般入学試験の傾向を知るためにも、是非受験してみては如何でしょうか。受験料は￥1000円です。	

★本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に〇をつけて下さい。

ゲームクリエイト専攻	ゲームデザインコース	
	シナリオ＆ライターコース	
	ゲームグラフィックコース	
	ゲームプログラムコース	
コンピュータグラフィックス専攻	グラフィックデザインコース	
	コンピュータアニメーションコース	
マルチメディア専攻	ビジュアルクリエイトコース	
	デジタルサウンドコース	
昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。

フリガナ 住　所	〒（　　　）　TEL（　　　）　―
フリガナ 氏　名	年令　　才　男・女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年　　年　在学中・中退・卒業

本校に興味のある方は、このハガキで

キリトリ線

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲームアーティスト養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。

3D＆モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

[初心者コース]

■プログラミングの経験の無い方向け
Aコース
■BASICをマスターした方向け
Bコース
■プログラミングの経験の無い方向け
Cコース

[経験者コース]

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■サウンドコンポーザーコース
■サウンドドライバー作成コース

◆スペシャル版◆

大手ゲーム会社、就職希望者の為のゲームデザイナー養成講座!

●全日制2年コース　月～金曜日
AM10:00～PM4:00
●開講日　1997年4月入学
●この講座のみ入学体験あり。(適性、筆記、面接)
●応募願書受付　本年4月1日より開始

※全日制2年コース1期生が、いきなり一部上場ゲーム会社に一発合格した伝統的な実績をひっさげて皆様に贈る自信慢々の講座です。
早いもの勝ち! 大手ゲーム会社に入るなら当学院で勉強するのが最短、最善の道です。



1997年4月生学校見学会実施中!



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
飯田　周太郎くん

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しく思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことがなく、この学校に入学してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。



ゲームアーティスト養成講座(全日1年制)
佐々木　直人くん

私は、どうしてもゲーム業界で働く夢が捨てがたく、この学校のゲームアーティスト養成講座ゲームキャラクターデザインコース全日1年制コースに入学しました。1年間勉強に専念した結果、株式会社トライエースにゲームキャラクターデザイナーとしてこの度就職することができました。私は入学まで絵やデッサン等を習った経験がまったくなかったのですが、やる気を持って頑張った結果1年の勉強でもゲーム業界に入れました。後に続く皆さんにもぜひ頑張ってもらいたいと思います。

<姉妹校> '97年4月開講!!
大阪ゲームデザイナー学院　大阪市北区天神橋1-12-6　TEL.06-882-4980(代)


MICOMSOFT
THROTTLE

RING リング
REAL TIME INTERACTIVE NETWORK GAME
03-5820-1188

通信ロープレ

exllusion
エクスリュージョン

●動作環境

■対応機種：PC-9801VX以降（LT／HAを除く）386以上推奨
■ディスプレイ：高解像度（640×400）アナログディスプレイ
■音源：FM音源、MIDI音源（GM）対応
■ハードディスク：10MB以上の空き容量必要
■メディア：3.5"FD、CD-ROM
■通信速度：9600bps
■接続料金：1分15円（この他に通常の電話料金がかかります。NTT各種サービスをご利用ください）

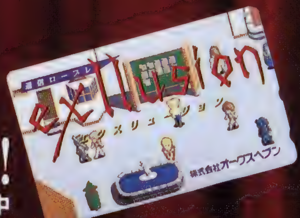
●アクセス・ポイント **03-5820-1188**（順次、各都市に展開予定）

●登録方法

上記アクセス·ポイントに接続後、以下の内容の電子メールをお送りください。登録情報を確認後、弊社からソフトをご指定の住所に郵送いたします。ソフトをご自分のパソコンにインストールすれば、後はいつでもオークスヘブン・ネットのRINGにアクセスして「エクスリュージョン」をお楽しみいただけます。

必要記載事項
●〒、住所、氏名、年齢、性別、電話番号●使用する希望メディア●ソフトの希望送付先

ただいまオンラインで
登録受付中



今がチャンス！
テレカ・プレゼント中

開局前に登録された方に限り、もれなく「エクスリュージョン」オリジナル・テレカをさしあげます。

株式会社オークスヘブン
〒101 東京都千代田区岩本町 3-8-16 東誠ビルNo.11 2F


ゲームが変わる。パソコン通信が変わる。
新しいこと、オークスヘブンから。
開局を間近に控えたリアル・タイム・インタラクティブ・ネットワーク・ゲーム「リング」。今までのゲームでは味わうことのできなかった、新鮮な異次元体験があなたを待っています。すでに会員の登録受付が始まっています。開局後ただちにゲームができるように、お早めに会員登録をお済ませください。料金は一切かかりません。ゲーム・ソフト代もタダ。必要なのはゲームをするときの通信費(1分15円)だけです。さあ、一緒に幕を開けよう!!
さあ、急がないと遅れちまうぜっ。
Copy OK
このソフトは、権利者の許諾なしで複製することを許可しております。どんどんコピーしてお友達に配ってください。

PlayStation

誰が史上最強のシューティングを作る。





新発売

価格¥5,800(税抜)

自分だけのシューティングゲームを作って遊べる。
「デザエモン+」がプレイステーションに登場!
メモリーカード使用で、何本ものゲームが思いのままに作れ、
部分セーブ/ロードが可能なので友だちと共同制作もできる。

- ●わかりやすいアイコン表示の簡単操作で初心者もOK。
- ●自機キャラから敵・背景まですべてのグラフィックが作れる。
- ●ミュージックエディタで本格的なサウンドづくりも楽しめる。
- ●敵キャラの拡大縮小やローリング機能を搭載。自機攻撃パターンは全部で6種類も。
- ●サンプルとして使えるシューティングゲーム(DAIOH GALE VER.2)付き。
- ●コンテスト入賞作品も9本収録してありプレイ可能。また入賞作品のムービーを5本収録。

優秀作品はゲーム化予定!!

デザエモン+コンテスト開催!!

オリジナルゲームのコンテストを実施します。優秀作品には豪華賞品をプレゼントしますので自由にどんどん応募して、ゲーム王になろう!

◆応募方法/「デザエモン+」で作ったオリジナルゲームをVHSビデオに撮り、企画意図を400字以内にまとめて一緒に応募してください(設定資料等あれば尚可)。または自分で考えたシューティングゲームを400字程度の企画書にまとめ、イラスト(B4サイズ以内)等の資料を添付して応募してください。
◆部門/グランプリ作品1点　他数賞
◆審査員/審査員長　中村栄(株式会社アテナ代表取締役)
審査員(順不同)　桑原修氏(Theプレイステーション編集長)　岡村尚正氏(HYPERプレイステーション編集長)　山本直人氏(プレイステーションMagazine編集長)　渡部雅人氏(電撃プレイステーション編集長)　倉田学氏(じゅげむ編集長)　石川順一氏(64ロクヨン編集長)　大橋太郎氏(マイコンBASICマガジン編集長)　特別審査員　佐谷崇氏(キャサ夫)
◆発表/入賞者に直接通知いたします。
◆締切/'96年9月17日(火)まで。当日消印有効
◆送り先/下記. 株式会社アテナ　広報室コンテスト係まで

※最終審査で使用しますので、メモリーカード内のデータは保存しておいてください。
※応募作品の著作権ならびにゲーム化権は(株)アテナに帰属させていただきます。



特別審査員
佐谷崇氏
(キャサ夫)

Athena　株式会社アテナ　〒160　東京都新宿区坂町28-6

あなた次第で強くなる将棋ソフトの決定版!!

「棋太平」が、さらに機能をアップして、

Windowsに!!



成長型対局将棋

棋太平（きたへい）

for Windows

好評発売中

価格 **9,700円（税別）**



▲対局中



詰将棋の▶解答

日本語 MS-Windows 3.1以上が動作する機種
※マウス必須

特徴

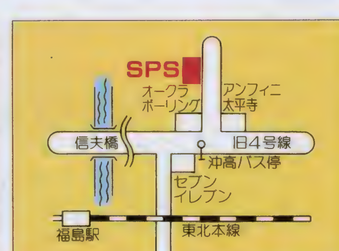
- コンピュータの思考時間を３段階に設定できます。
- 独自の学習機能を採用する事で、対局数が増えるほどコンピュータの思考による待ち時間が少なくなります。
- 対局時にコンピュータに対して教育する事ができます。（学習機能に反映され教育した手を指します）
- 詰将棋を解かせる事ができます。
- 「盤設定」機能で任意の駒を落として駒落ち対局を行う事ができます。
- コンピュータ側の定跡登録をする事ができます。
- 棋譜の読み上げを行います。
- よく使用する機能は、ツールバーに登録してあります。
- モデムによる通信対局をする事ができます。

※ＣＳＡプロトコル通信機能付き将棋ソフトと通信対局が可能です。

通信販売のお知らせ

通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号をご記入の上、代金に消費税3％を加算した金額を当社宛現金書留でお申し込みください。（送料は無料です）

(株)エス・ピー・エス
SPS
お申し込み先
〒960
福島市太平寺字過吹24－1
TEL 0245-45-5777／FAX 0245-45-1804





全米がハマった。超人気アドベンチャー!!
KING'S QUEST
Ver.2.0
THE PRINCELESS BRIDE
キングス・クエストVII
完全日本語版
Windows 95 対応
妖精に誘われて異世界に消えたロゼラ姫と、その後を追った王妃ヴァラニス。
母娘が迷い込んだ不思議な国々の謎とは…？
本格的なファンタジーストーリーが映画なみの美しいアニメで展開！
全米で250万本売れた超人気アドベンチャーシリーズの第7作目が、
遂に完全日本語吹替で登場！！
SIERRA PIONEER
¥9,800（税抜）
Windows版●CD-ROM SPRW-5003
好評発売中
発売元：シエラ・パイオニア株式会社 販売元：パイオニアLDC株式会社
販売に関するお問い合わせ先：パイオニアLDC株式会社開発事業部 TEL.03-5721-1359
©1995 Sierra On-Line,Inc. ©1996 Sierra Pioneer Inc.
シエラ・パイオニアWWWサーバ●製品情報、サービス情報などをオンラインでお届けします。
http://www.pioneer.co.jp/sierrap/index.html

ういん!!ウィン!! Windows

Written by 稲垣宗彦

ういん! ウィン! NEWS

Microsoftからナムコのアーケードゲーム集 発売『Return of Arcade』

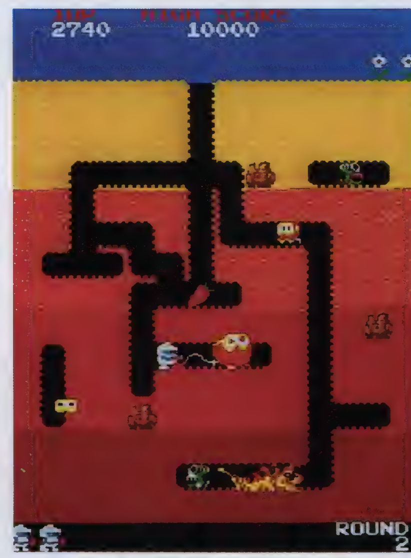
Microsoftのゲームというと『Fury³』が記憶に新しいが，今回発売されるのは，その『Fury³』とはまったく方向性のちがったもの。なんとナムコの往年の名作を集めた作品集なのだ。まるでPSで発売されている『ナムコミュージアム』のWindows95版とも呼びたくなるようなこのパッケージ，名前を『リターン・オブ・アーケード』という。

収録されているゲームは，4タイトル。ドットイート・タイプの名作『パックマン』，3D視点のレーシング・ゲームの草分け『ポールポジション』，地面を掘り進み，岩でつぶしたり，空気を送り込んで破裂させたりとユニークな方法で敵を倒していく穴掘りアクション『ディグダグ』，シューティング・ゲームの原点『スペースインベーダー』の直線的動きに，放物線的動きを加え，一気に昇華，発展させた『ギャラクシアン』。どれも世界的にヒットしたナムコの初期の名作なので，懐かしく当時を思いだす人も多いのではないだろうか。

ちなみに，この『リターン・オブ・アーケード』は，移植するにあたり，海外版をもとにしている。そのため，たとえば『ポールポジション』では速度表示が「km／h」ではなくて「mph」になっていたり，「予選スタートです」というアナウンスが「Prepare to Quarify」となっていたりするのだ。

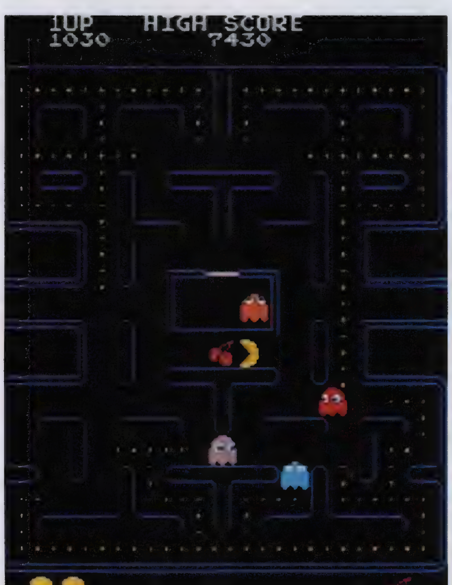
そのほか，一般的なアーケード・ゲームの移植作品とちがい，Windows95で気軽に遊べることに重点をおいて作られているため，100パーセントの完全移植とは言えない部分もあるが，そのかわり，オリジナルにはなかったような細かい難易度設定が可能になっている。このあたりが，ユーザーにどう評価されるかが気になるところではある。

発売は5月31日，価格は5,800円の予定。仕事場の息抜きに適した1本だ。



◆ディグダグ

土を掘り進み，モリを突き刺し，空気を送りこんで敵を倒していくのが基本的な攻撃方法。岩を使って押しつぶすこともでき，まとめて倒せば高得点。



◆パックマン

画面上に並んだ黄色いドットをすべて食べると面クリア。1面に4個だけ存在するパワーエサを食べると一発逆転のチャンス。敵を連続して食べると高得点。



◆ポールポジション

疑似3Dによって画面が描かれたビデオ・ゲーム黎明期の傑作。ライバル車や看板に少しでも触れると爆発し，タイムロスになってしまうシビアさが魅力。



◆ギャラクシアン

隊列を組んだ敵を撃ち落としていく固定画面のシューティング。個々に，ときには隊列を組み，なめらかな曲線を描いて飛び込んでくる敵が新鮮だった。

うぃん! ウィン! NEWS

セガからポリゴン3作品発表!! 『バーチャファイターPC』ほか

3Dグラフィック・アクセラレータ「Edge 3D」にバンドルされている作品を皮切りにWindowsなゲームを発表しはじめたセガ。先月号では，「Edge 3D」がなくても動作する単体のパッケージを紹介したけれど，今月も新作情報をお伝えできることになった。今回紹介できるのは，まずは前述の「Edge 3D」をはじめとするグラフィック・カードに対応した，『デイトナUSA』と『バーチャコップ』の2作品。そして「Edge 3D」がなくてもWindows95上で動作する待望の『バーチャファイターPC』，この3タイトルだ。

まず最初に説明しておくが，前述のように，今回紹介している『デイトナUSA』と『バーチャコップ』は，「Edge 3D」など，動作させるための特殊なビデオカードが必要だ。しかし，ダイヤモンドマルチメディアシステムズの「Edge 3D」がなければ動作しない，というわけではない。「Edge 3D」はnVIDIA社が持つ「NV1テクノロジー」を中心に設計がなされているビデオカード。実際にはどれだけのものが市場に出回っているのかは不明だが，「Edge 3D」と同様にNV1が使われていさえすれば，他社製のビデオカードであっても動作するように作られているのだ。こういった事情から，現在，どういったルートで販売するのがベストなのか，セガでは考慮中だという。

今回もセガさんにお邪魔して，完成を待つアツアツのサンプルで遊ばせてもらった。どれも今までに紹介してきたセガのWindows95ゲームと同じように，完成度の高い仕上がりになりそうなので，期待してほしいところ。「Edge 3D」のユーザーも，「Edge 3D」を持っていないユーザーも，Windows95が動作するパソコンを持っているなら，やっぱりセガから目を離さないほうがいい。なお，3タイトルとも，価格，発売日，ともに未定。決まりしだい，続報という形でお知らせしたいと思う。

歌うヘッドライト ～デイトナUSA～

アーケード・ゲームでポリゴンといえば，ナムコとセガ，この2社の独壇場だ。先日，NEC製3Dアクセラレータ・チップ「Power VR」用として開発中とお伝えした『レイブレーサー』は，ナムコの『リッジレーサー』からつづくレーシング・ゲームの代表作。一方，セガのポリゴン・レーシングの代表作は，といえば，それがこの『デイトナUSA』ということになる。

競技用に設計されたコンペティション・カーではなくて，市販車をベースにレース用へとチューン・アップされたクルマで戦うのが，この『デイトナUSA』の魅力。F1などとは比べものにならないボディ面積を持つクルマは，スポンサーのロゴやゼッケン，カラーリングなどがとても派手でかっこいい。これがテクスチャー・マッピングにより，見事に表現されている。ベースとなっているサターン版よりも画素数が多く，RGBで出力されているた





動作させるパソコンの性能によって操作感覚が変わらないように工夫するといった配慮は，さすが。操作はDirect Input対応のジョイスティックに対応しているが，対戦となると……。こういった点で，パソコンはまだ未熟。

バーチャファイターPC

テクスチャーが描き直され，さらに美しくなった『バーチャファイター』







め，派手なカラーリングと自然の景観を描いた背景のコントラストは見事。あらためて「キレイな画面のゲームだったんだ」ということが認識できるのだ。

ちなみにサターン版にあった裏技などは，現時点ですべて入っている。言うまでもなくBGMはボーカル入り。やっぱり『デイトナUSA』は歌ってこそのゲームだからね。

新たな爽快感の発見 〜バーチャコップ〜

ピストルなどの形をしたコントローラで画面上の敵を倒していくタイプのシューティングをガン・シューティングと呼ぶ。この『バーチャコップ』はそのガン・シューティングに属する作品で，「バーチャ」とつくことからもわかるように，そう，ポリゴンで描かれた画面が最大の特徴だ。これもサターンでも発売されているので，ゲーム・センターに行かない人にも広く知られているはずだ。

サターン版ではソフトの発売と同時に専用のガン・コントローラが発売されたが，あれはテレビを使って動作するようになっている。Windows環境のようにビデオカードやディスプレイによって水平同期周波数などがまちまちな環境ではうまく動作することが期待できない。そのため，このWindows／NV1版ではキーボード，サターン・パッド，そしてWindowsで使っているマウスの3とおりの操作方法が選べるようになっている。

デイトナUSA

ポリゴン・レースの傑作







写真を見てもらえばわかると思うが，サターン版よりも解像度が上がっている。フレーム・レートも高く，RGBであでやかに出力される画面は，あらためてこのゲームの画面の美しさを認識させる。「Edge 3D」で動作するため，操作にはサターン・パッドを利用することが可能。レーシングコントローラにも対応しているとうれしいが。

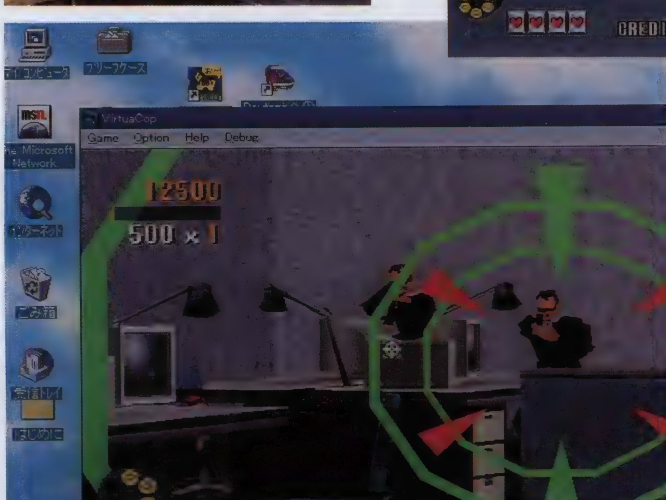
バーチャコップ

マウス操作で新たな操作感覚を得たガン・シューティング

今回，遊ばせてもらって驚いたのが，マウスによる操作感。左クリックで射撃，右ダブル・クリックでリロードになっているのだが，これが想像以上にゲームにマッチしているのだ。ガン・コントローラに匹敵する狙いやすさ，そしてかんたんすぎないリロード。まるでWindowsに付属の『ソリティア』のような適度な手軽さで遊べる。正直な話，『バーチャコップ』がここまでおもしろいゲームだとは思わなかった，と驚きの再発見。







マウスで遊べるようになり，ガンをかまえる仰々しさがなくなったぶん，とても気軽に遊べるようになったのが，何より。ジャンルはちがうけれど，ハマる度合いとしてはホントに『ソリティア』レベルなのだ。こんなに楽しいゲームだったとは。これもベースとなっているのはサターン版。トレーニング・モードも楽しめるのだ。

"リミックス・改!" 〜バーチャファイターPC〜

「パソコンで『バーチャファイター』を動かしたいけれど，ビデオ・カードを買い換えるのはちょっと……」と思っていたユーザーに朗報だ。「Edge 3D」がなくても動作する『バーチャファイター』が発表された。その名も『バーチャファイターPC』。動作環境は，CPUがPentium90MHz以上，Windows95とDirectDrawが動作していること，この2点だけ。つまり，現在発売されているほとんどのWindows95対応パソコンで動作する，ということになる。

内容的には『バーチャファイターリミックス』を改良したものとなっている。何よりも大きなちがいは，テクスチャーが描き直され，さらにキレイになったこと。また，より細かいオプション設定が用意され，機械の処理能力にあわせて解像度やテクスチャーのON／OFFを切り替えられるようにもなっている。マシンによって操作感覚が変わることなく楽しめるわけだ。さらに，もしかすると新たなゲームモードが追加される可能性もあるとか……。詳細が決まりしだい，続報をお伝えしたい。

※画面は開発中のものです。

あの『富士通ハビタット』が生まれ変わりWindowsアプリに

ハビタットII

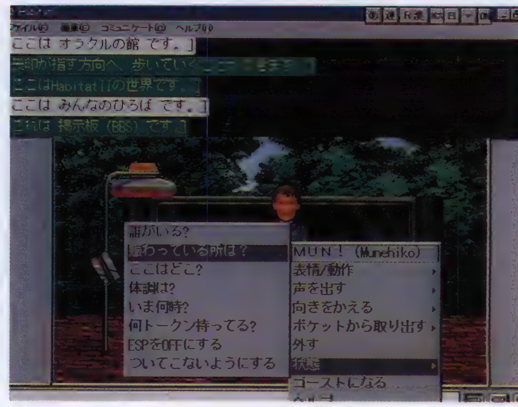
■富士通ミドルウェア　■Windows3.1&95
■CD-ROM　■5,800円

富士通がNIFTY-Serveの回線を利用して現在も施行しているビジュアル通信サービス『富士通ハビタット』。当初，FM TOWNSだけで楽しむことができたこのサービスは，現在では，TOWNSだけでなく，FM-R，PC98，Macintoshとその利用環境のすそ野を広げてきた。

〝ポピュロポリス〟と名づけられた架空の街に，ユーザーは電話回線を通じてアクセスする。ユーザーは〝アバター〟と呼ばれる化身として，その都市で生活するのだ。性別も，顔もユーザーの自由になるその街で，ユーザーは他のアバターと会話をかわす。街には店もあれば，市役所もある。買い物をしたり，服の色を変えたり。ときにはどこかの誰かがイベントを開催したりする。賞品は何かのアイテムであったり，また，トークンと呼ばれるポピュロポリスの通貨だったり。言ってみれば〝チャット〟の拡張版，絵がでるチャットなのだが，文字だけでなく，そこに人間の絵が当てはまるだけで，たとえそれが稚拙（ちせつ）に見える絵だろうが，イメージはふくらむ。電話回線の向こう側にいる相手が，よりリアルに感じられるようになるのだ。

この『富士通ハビタット』が，Windowsに対応し，『ハビタットII』として生まれ変わった。細かいちがいなどはあるが，これは，すでにアメリカの大手商業BBS「CompuServe」で『Worlds Away』という名前で実施されていたものと，ほとんど同じ。従来の『ハビタット』(以後，便宜的にこれを『ハビタットI』と呼ぶ）から見ると，システム的にさまざまな点で拡張がなされているのが特徴だ。

まず何より，アクセス・ツールがWindowsに対応したのが，大きな〝進化〟だと言える。前述のように，『ハビタットI』は複数の機種で楽しめるようになっているのだが，しかし，機種によって発売されているバージョンにちがいがあり，特定の機種のユーザーしか楽しめない機能というものが存在した。Windowsアプリとなって，こういったコミュニケーション上の問題が解消されたわけだ。とくにアクセス・ツールのバージョン・アップという問題に関しては，ログインした直後に何か新しい変更があった場合，自動的に差分をダウンし，つねに最新版を入手し，サービスを楽しめるようになった。



◀誰がアクセスしているかを調べるコマンドがなくなったかわりに，にぎわっている場所を調べられるようになった。ちなみに午後11時ごろがいちばんアクセスが多いようだ

また，アバターの表情が変更できるようになった点も見逃せない。従来の『ハビタットI』では，通常のチャットと同じように，文末に(^-^;)などの顔文字を付加することによって感情を表わすしかなかったのだが，怒りや笑いなどの感情を，画面上のアバターの表情を直接変更することで表わすことが可能になったのだ。表情だけではない。眼鏡やサングラスをかけたり，帽子をかぶったり，さらには男性か女性かのちがい以外は画一的だったアバターの体型も数種類から選択が可能になり，肌の色も変更できるようにもなった。アバターはユーザーの分身である。やはり表現の幅は広ければ広いにこしたことはない。

ほかにも，『ハビタットI』では開国以来，いまだにサポートされていない「カバン」が使えるようになっていたり，現在，街のどこに人が多く集まっているかを知ることができるようになったなど，細かな機能拡充は数え切れないほどだ。

このように，さまざまな機能が増えはしたが，『ハビタット』の根本的なおもしろさは変わらない。これは，アクセスした者にしかわからない楽しさだ。もしこの記事を読んで興味を持ったなら，ぜひとも実際にアクセスしてみてほしい。パソコン通信ができるWindows環境とNIFTY-ServeのID，そしてこのソフトさえそろえれば『ハビタットII』は楽しむことができる。1度だけでなく，何度かアクセスし，この『ハビタット』でしか出会えない友達を見つけられたとき，はじめて『ハビタット』の本当のおもしろさが理解できるはずだ。



▲『ハビタットI』ではいまだに使えないカバン。これでより多くのヘッドやアイテムを持ち歩くことができるようになった。もちろん買うのにはトークンが必要だが，トークンはアクセス時間の長さに比例して増える

▼本文ではふれていないが，『ハビタットI』のサービスもいまだ継続中。現在，『ハビタットII』が遊べるのはWindowsだけだが，Macintoshとサターンでもアクセスできるようになる予定だ



ポリゴン・キャラがつづる冒険物語

ポリクローム

■サイベル　■Windows95
■CD-ROM　■10,800円


▲2年ぶりに故郷にもどったリークは，幼なじみのスティアが連れ去られてしまったことを知る。彼らはスティアに何をさせようというのか

パズルゲーム『もっともっとインクレディブル・マシーン』などで有名なサイベルが発売したWindows95専用のRPG，それがこの『ポリクローム』だ。

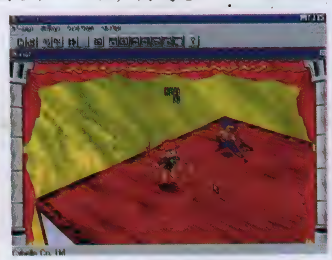
このゲームのいちばんの特徴は，登場するすべてのキャラクターがポリゴンで表現されていること。セリフをしゃべるときなどにはアニメ調のバストアップのCGも表示されるが，戦闘シーンも含め，動きの表現すべてにポリゴンが利用されているのだ。

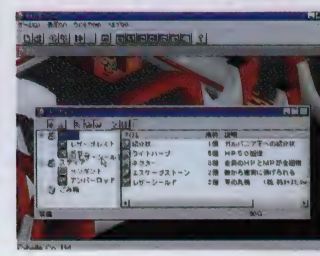
魔法が込められた「魔法石」の謎を追って長い旅にでていた主人公のリークは，好奇心旺盛な若者。2年ぶりに故郷のエレール村にもどってきたリークは，幼なじみのスティアが不審な者たちに誘拐されたことを知る。村近くの鉱山へスティアを助けに向かうリーク。坑道の奥，怪しげな扉の前で兵士と女に囲まれているスティアを見つけ，助けだすが……。

まるでWindows95のエクスプローラやセットアップ・ウィザードを使っているような感覚のユーザー・インターフェースなど，随所にユニークな発想が光る。モンスターのモデリングが粗かったり，今ひとつ動きがぎこちなかったりはするが，注目に値する作品だ。


▲坑道の奥，謎の扉の前で連れ去られたスティアを発見。彼らはこの扉をスティアに開けさせようとしていた

▼戦闘シーン。キャラクターへの命令は，セットアップ・ウィザードのようなデザインのこの画面で行なう



▲回復魔法をスティアにかけた。戦闘シーンもポリゴンで表現している。フレーム・レートが少し低いのが難点

▼アイテムの使用や装備の変更は，このエクスプローラのような画面で。まるでファイルをコピーする感覚なのだ


AFOONレーベルCD-ROMゲーム第1弾

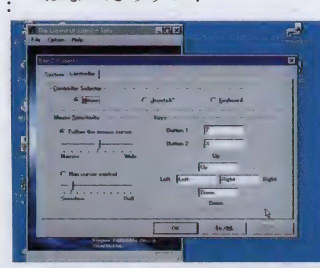
ザ・レジェンド・オブ・エデン2

■日本コロムビア(アフーン)　■Windows95
■CD-ROM　■予価6,800円　■7月7日発売予定

日本コロムビアと日立製作所が共同で設立したマルチメディア・レーベル，それが「AFOON～アフーン～」だ。レーベル第1弾として発売されたのは英語教育用ソフトだったが，この『ザ・レジェンド・オブ・エデン2』は縦スクロールのシューティング。7月7日に日米同時発売を予定しているこのゲームは，日本を代表するCGアーティスト原田大三郎氏が何年にもわたって構想をあたためてきたArtifical Lifeの世界をもとに作られている。登場するキャラクターなどは，すべて同氏の手によるものなのだ。一方，音楽は監修として坂本龍一氏が参加し，同氏とともに活動している森 俊彦氏が作曲にあたっている。

シューティング・ゲームとしては珍しく，キーボードやジョイスティックだけでなく，マウスでも遊べるようになっているのが，おもしろい。左クリックでショット，右クリックを押しながら移動で，加速前進や左右へのロール，宙返りなどですばやく移動することが可能だ。また，ショットボタンを押しつづけることによって，同時に複数の敵をマークし，ホーミング・ミサイルも撃てる。

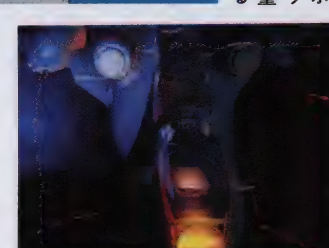
美しいグラフィックは一見の価値があるが，最近のシューティング・ゲームを見慣れた目には展開がとても淡泊に映る。このあたりはユーザーによってかなり好みがわかれるのではないだろうか？


◀操作に関する設定。キーボードやマウスが使える。マウスで操作するときには移動量や感度など細かく決められる


◀ショット・ボタンを押しつづけることにより，敵をマーク。離すとスピードの遅いホーミング・ミサイルが一斉に発射される


◀敵のいないあいだに，宙返りの練習。アクション・ボタンを押しながら移動すると，その方向に高速移動ができるのだ


◀画面いっぱいに敵の弾が雨あられと降りそそぐ最近のシューティング・ゲームを見慣れた目には，このシンプルさは新鮮


▲オープニング・ムービーの1シーン。全体的にCGのクオリティは高い。海外作品のような雰囲気を持つが，スタッフは全員日本人。純国産なのだ

コンビニ経営で街を牛耳れ!

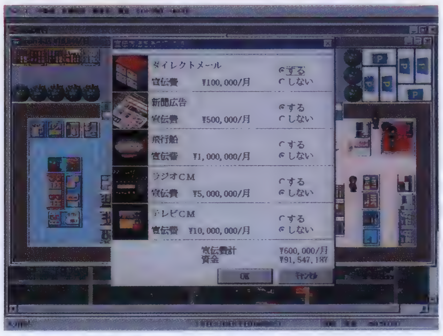
ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～

■マスターピース ■Windows95
■CD-ROM ■7,800円

筆者の大好きなメーカーのひとつ，マスターピースから久々の新作が発売された。コンビニエンス・ストアを経営し，町を発展させていく，という経営シミュレーションだ。

どこに出店するか，どういった店内レイアウトにするか，営業時間は何時から何時までか，どういった人間を雇うか，広告展開はどうするか。こういったことをこと細かに決めていき，コンビニを経営する。町に出店しているのは，プレイヤーのところだけではない。そういった競争相手にいかに差をつけ，顧客を奪い，そして店舗数を増やしていくか。ときには顧客そのものを増やすため，会社や住宅などを店のそばに誘致する必要もあるだろう。コンビニを順調に経営するためには，それを支えるだけの十分な顧客，つまり多くの住人がいなければならないのだ。同社ならではの，着眼点の細かさが楽しい。

できれば広い画面でウィンドウをたくさん開きながら遊んでほしい。

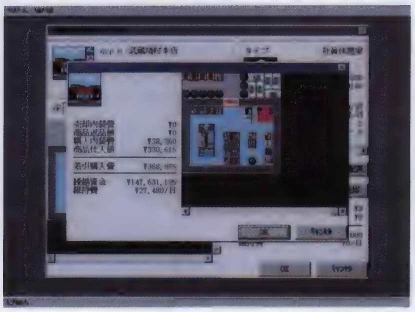


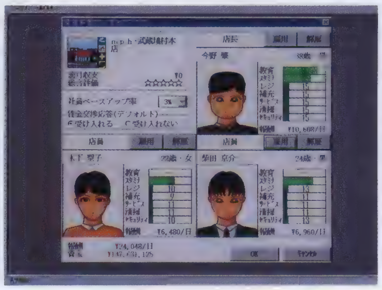
▲画面左が本店，右が2号店。客足をのばすために宣伝をうちたいのだが，宣伝効果が高い媒体は，やはりそれなりに経費がかかる。資金が底をついてしまうと，もちろん広告は打ち切り。タイミングが重要



▲まずは本店を出店する場所，規模，営業内容を決定する。たばこ，酒，薬は店をだす場所によっては売ることができないので，それにも注意

▼店内レイアウトを決定する。知らないうちに身の回りの現実にあるコンビニを参考にしていたりする。すでにあるデータを利用することも可能





◀かぎられた人材の中から店長と店員を決める。能力値が高い人材はそれだけ日給も高い。この3人で店を切り盛りするのだから，慎重にならざるを得ないのだが……

あの『アンジェリーク』がWindowsに

アンジェリークSpecial

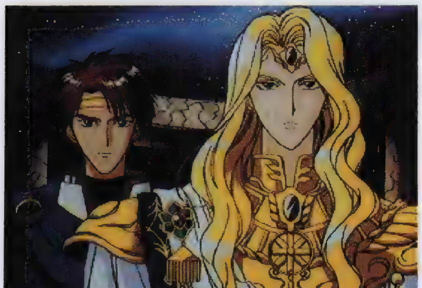
■光栄 ■Windows95
■CD-ROM ■7,800円

「えぇ？ あの光栄が？」と，SFCで発売された当初，かなり驚いたものだ。思いっきり少女趣味なアニメ調のグラフィックに，主人公の少女がどれだけ多数の異性の気をひきながら助力をとりつけるか，というそのゲーム内容。まだアダ……，いや，先をつづけよう。

同社のラインナップの中で異彩を放つこの作品は，一部で熱狂的なファンを獲得し，CDドラマなども多数発売されるほどの人気となった。また，オープニング・アニメなどが付加され，PC-FXでも発売。今回，Windows95専用として移植されたのは，このPC-FX版がベースとなっている。そのため，オープニングやゲームの途中途中にアニメ調のムービー・シーンが挿入されている。

次期女王の座をかけ，ライバルの女の子と競いながら，惑星を発展させていく，というのが，このゲームの目的。惑星を発展させるためには，さまざまな力を持った9人の守護聖たちの力を借りなくてはならない。とはいうものの，ゲーム開始直後に入力する血液型と星座によって，主人公と守護聖たちの相性の善し悪しがあったり，また，守護聖どうしでも仲不仲があったりするので，一筋縄ではいかない。うまくバランスをとりながら，文字どおり八方美人的なつきあいを維持していきたいのだが……。

Windows対応ながら，マウスでの操作が不可能である点が気になるが，業界初の女の子向けソフト，未体験なら一見の価値はある。



▲オープニングやゲームの要所要所で流れるムービー・シーン。ほとんどビデオ感覚。ゲーム中も守護聖様たちがしゃべるしゃべる。音声とムービーは設定でオフにすることも可能だ



▶まるで「キャンディ・キャンディ」のイライザのような，いかにもな風貌のライバル。つり目と縦ロールの髪型，きつい性格がポイントだ



▶惑星を視察したときのデータ。このデータをもとに，それぞれの守護聖に助力を願う。人民がいちばん望んでいるのは，鋼の力だそうだ



◀これが主人公側の領民。より早い発展のためには，人々がどういった助力をほしがっているか，それをきっちり把握しなくてはならないのだ



◀んなわけで，守護聖様に，助力をお願いする。ときには相手の妨害工作も頼むことができるのだ。できるだけ守護聖様との仲は親密なほうがいい

新連載

THE HISTORY OF PC GAMES

パソコンゲームに思いを馳せて

文／山下　章

第1回 パソコンがほしくて仕方がなかったころ

はじめに

家庭で遊ぶコンピュータ・ゲームといえば，いまや家庭用ゲーム機が主役の時代。ゲーム史を代表する作品がぞくぞくと家庭用ゲーム機から生みだされ，パソコン・ゲームはいつの間にかメイン・ステージから追いだされてしまった感がある。ときおり，斬新な切り口の意欲作や海外製の力作が登場して，それなりの評価を受けることもあるが，トータルで考えると，やはり家庭用ゲーム機のパワーには及ばないのが現状だ。

だが，ちょっと待った。1980年代には確実に，パソコンを中心として，コンピュータ・ゲームが家庭で遊ばれていた時代があったのだ。ゲームファンたちが，胸をときめかせながら，毎日のようにパソコンの電源を入れていた時代があったのだ。

じつは僕はかねてより，パソコン・ゲームの初期のころの作品を，なんらかの形でまとめなければいけないと考えていた。今からあとのゲームであれば，複数のゲーム雑誌が発売されているから，資料はいくらでも残ることだろう。極端な話，1990年4月以降のゲームであるなら，本誌の「SUPER SOFT HOT INFORMATION」を保存しておけば，ほとんど完全に近い形で網羅できるはずである(アダルト・ソフトをのぞく)。

しかし，コンピュータ・ゲームがまだ混沌としていた時代——具体的に言うと，ファミコンが『スーパーマリオ』でブレイクして，ソフトハウスが家庭用ゲーム機へとシフトしはじめた1985年以前ということになると，きちんとした形で残されている資料は，かぎりなく少ない。とくにパソコン・ゲームに関しては，「どのメーカーから，どんなタイトルがいつ発売されたのか」，それをすべて調べ上げるのは，今となっては，ほとんど不可能に近い作業となっている。というのも，パソコン・ゲームはそれこそカセットテープをダビングするだけで製造できたため，いわゆるソフトハウスだけでなく，ショップ・ブランドや個人レベルで販売されるケースも多々あったからだ。いま現在，ソフトだけが手元に残っていても，それがいつどのメーカーからいくらで発売されたのか，判断できないことも決して稀ではないのである。

とはいえ，時間の流れとともに，資料がどんどん減っていき，記憶が少しずつ薄れていく現状に，ただ身をまかせているわけにはいかない。自分ができる範囲内でもいいから，初期のパソコン・ゲームを編纂していこうじゃないか。そんな考えからはじめてみることにしたのが，この連載である。おおげさに言うなら，あの時代を生きた者として，パソコン・ゲームの歴史を後世へ語り継ごうと思うのだ。単に事実を追うだけでなく，当時のユーザーの息吹を感じさせながら。

ただしこの連載を読んでいくうえで，頭に入れておいていただきたいことが三つある。

まず，著作権の問題。黎明期のゲームはアマチュアがアーケードなどのゲームを参考に，いかに本物に近いプログラムが組めるかを競いあい，独自に移植したものが商品として店頭に並べられるといった状況で，契約なしの，

バグファイア '81

■コムパック(PC-8001版:3,500円) ■キャリーラボ(MZ-80K/C，80B版:3,000円) ■アクション

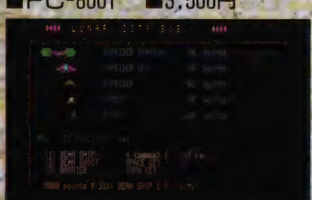


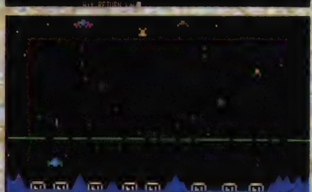


高速で動き回るバグを制限時間内に全滅させて，迷路から脱出すれば面クリア。Xボタンで設置した"ストッパー"に触れるとバグは一定時間動けなくなるので，そこをハンマーでたたく。

ルナシティSOS '81

■コムパック ■シューティング ■PC-8001 ■3,500円

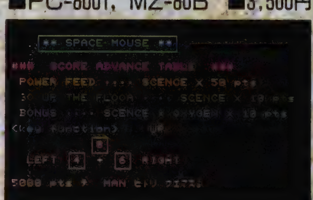




撃つたびに(3回まで)分裂するUFOをひたすら撃破する。敵弾を受けるとシールドに穴があき，自軍の基地が全滅させられるとゲーム・オーバー。1面に1度だけシールドの張り替えが可能。

スペースマウス '81

■コムパック ■アクション ■PC-8001，MZ-80B ■3,500円





芸夢狂人が制作した，パソコン・ゲーム初期の名作。♣マークを操作して，降りてくる♦マークに当たらないようにビルを上へとのぼっていく。○マークを取ると，イッキに10階前後のぼれる。

スペースインベーダー ?

■シューティング ■PC-8001 ■??円





数え切れないほどパソコンで制作された，タイトー製同名ゲームの移植版。その移植度はピンからキリまであり，写真のPC-8001版は，キャラクターのサイズといい，あまり良いデキとは言えない。

※画面写真はすべてPC-8001版のもの

今で言う「海賊版」が存在していた。著作権保護思想は急速に浸透していったが，そのようすは今後の号で取り上げる。

つぎに，掲載時点ではかならずしもデータが完璧ではないということ。メーカー名や発売年度が抜けているものもあろうが，ぜひ読者のみなさんからの情報をもとに埋めていき，より精度の高いデータとしていきたい。

もうひとつは，筆者はPC-8801ユーザーであったためPCシリーズ中心の話になってしまうこと。数種類のパソコンが勢力争いを繰り広げていた当時，すべてのゲームに精通するのは困難なことだった。これらは各機種のユーザーだった人の話をパーツのように組みこんでフォローしていく。

それではみなさんを，1980年代初頭へとご案内しよう——。

マイコン——その魅力的な言葉の響き

ゲームが好きで好きでたまらなかった。

中学のときは，地元のいくつかのゲーム大会で優勝した勢いをかりて，班ノートに「インベーダーゲーム攻略法」を書き，放課後，担任の先生に『スペースインベーダー』をレクチャーしたこともあった。

高校のときは，授業を抜けだしたことを悟られないように机と椅子を廊下へだしてから，すぐ近くのゲーム・センターで『パックマン』のパターン作りに精をだしたものだった。

そうした過程は人によって異なるにせよ，アーケード・ゲームにとことんホレ込むと，おそらく誰しも同じことを考えるのではないだろうか。

「このゲームを，自分の家で思う存分，タダで遊んでみたい」と。

中学3年のとき（＝1979年），一大ブームを巻き起こしていた『スペースインベーダー』のテーブル筐体を友人と共同で購入できないか，真剣に考えたことがある。もちろん，数十万円という大金を中学生にどうこうできるはずがなく，計画は頓挫（とんざ）するが，そのとき以来，アーケード・ゲームを家庭でプレイしたいという欲求は，日増しに強くなっていったような気がする。

そして，その願いをかなえるためのアイテムは，高校時代，受験勉強がいよいよ本格化しはじめたころ（＝1981～1982年）に見つかった。

マイクロ・コンピュータ。

略してマイコン。

当時関心があった者にとって，なんと魅力的な言葉の響きなのだろう（今で言うパソコンのことなのだが，まだそちらの呼びかたは定着していない）。

以前からその存在は知っていたが，いろいろな専門誌を読みあさることによって，マイコンがあれば，『スペースインベーダー』や『パックマン』といったアーケード・ゲームの数々が自分の部屋でプレイできる，ということに確信が持てるようになった。

当時，とくに食い入るように読んだ雑誌があった。どんどんブ厚くなっていったこの本は，記事ページ以上に，広告ページに散りばめられたゲームソフト関連の情報が，僕の心をとらえてはなさなかった。ゲームのタイトルとわずか20文字ほどの解説しか載っていなくても，そこから内容を推測するのが，これまた楽しかったのだ。

そのころの同誌に載っていたゲームのいくつかは，今回紹介している。なかでも印象深かったのは，『バグファイア』『スペースマウス』といった，マイコンならではのオリジナル・ゲームたちだ。マイコンを手に入れれば，ゲーム・センターにないゲームで遊ぶこともできる——その事実は，僕のマイコン購買意欲をさらに高めた。

また，雑誌に掲載されているプログラム・リストを打ち込めば，3,500円ぐらいで売られていたソフトとそっくり同じものが自分のマイコンで動くというのにも魅了された。今となっては信じられないことだが，当時のゲームは，個人ですべてのプログラムを入力できるくらいの容量しかなかったのだ（それでも，その入力作業が大変な労力を必要としたのはまちがいないのだが）。

市販のゲームで遊ぶことができるし，リストを打ち込めば，ただでゲームを入手することもできる。もちろん，勉強すれば，自分でプログラムを組むことだって可能になる——そうした要素をかねそなえたマイコンは，このうえなく魅力的なアイテムに見えた。もしも無人島に置き去りにされても，マイコンと関連雑誌があれば退屈せずにいられるのではないか。そんな幻想すら抱かせた。

しかし，受験勉強まっただ中の僕には，マイコンに熱中するだけの時間がなかった。仮に，今マイコンを入手したなら，まず受験には失敗するだろう，そういう危機感もあった。

同時に，お金もなかった。月々のこづかいは5,000円。これでは，とてもマイコンを買うどころではない。

そこで，大学に入るまでは，当時で言うところの“ナイコン族”でいることを決意した。マイコン関連の記事が載った

スターファイア '80

■3Dシューティング
■PC-8001　■3,500円



シグマが輸入した海外製の同名アーケード・ゲームがモデル。宇宙空間で，タイファイター型の敵機にロックオンして撃破していく。弾を撃ったあとでロックオン→撃破可能な点も忠実に移植。

ヘッドオンPart2 '81

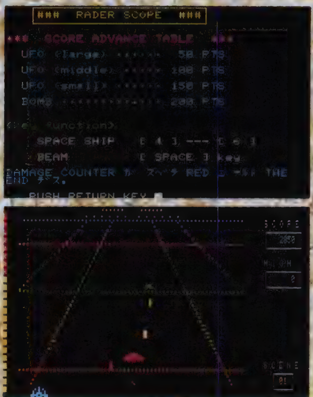
■アクション
■PC-8001，MZ-80B　■3,500円



セガ製『ヘッドオン』のコースをアレンジし，一定時間ごとに開閉する黄色い壁を付加。ドットを全部消せば面クリア，ボタン（キー）を押せばスピード・アップといったルールは原作どおり。

レーダースコープ '81

■シューティング
■PC-8001　■3,500円



任天堂製同名ゲームの移植版。一点透視法で描かれたような画面構成が特徴。相手の弾に当たると画面左端のゲージが三つ，ボムを撃ちのがすと一つ減り，ゼロになるとゲーム・オーバー。

エイリアンフォール '80

■シューティング
■PC-8001，MZ-80K/C　■3,500円



コナミ製『カミカゼ』の移植版。UFOから降ってきたエイリアンが，ひとつの溝に4匹以上たまるとあふれて落下。地面にぶつかると左右に爆風が広がり，それに触れた場合1ミスとなる。

雑誌に目をとおすだけで，自分の部屋でゲームを遊ぶという夢は，一時凍結することにしたのである。

ただし，受験が終わったその日のことを考えて，日曜日の昼間だけはバイトをして，マイコン購入のための貯金をはじめた。ビル掃除の仕事だったが，受験の半年ぐらい前まではつづけていたように記憶している。そのときに担当したビルが，のちに仕事をすることになる電波新聞社のすぐ近くの東洋現像所（現：IMAGICA）だったのいうのも，なにかの縁だろうか。

そして刻一刻と大学受験の日は近づいていったのだが，あるとき，僕はマイコンに対する沸き上がる衝動をどうにも抑えきれなくなって，登校中，ふだんより五つ手前の駅で京浜東北線を下車していた。

秋葉原——駅のホームには，その3文字が踊っていた。

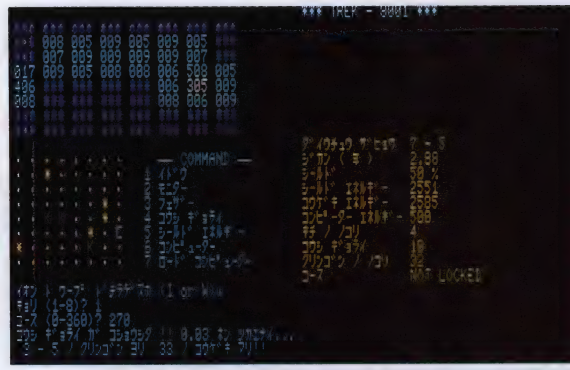
『スタートレック』の洗礼

はじめて足を踏み入れたマイコンショップは，まるで竜宮城のような場所だった。といっても，べつに乙姫様がでてきて手厚くもてなしてくれたわけではなくて，時間の経過するのを忘れるくらい，楽しい場所だったということだ。

壁一面にカセットテープが並べられ，その背表紙には，ゲーム・センターでプレイしたことがあるようなゲームのタイトルが書き連ねられていた。じつに壮観な眺めであった。その1本1本をチェックするだけでも，かなりの時間が必要となるのは明らかだった。

展示されているマイコンには，CGのデモソフトと，ゲームが走っていた（プログラムが動作することを"走る"と表現することがある。BASICの実行命令が"RUN"であることに起因するのだろう）。

そのゲームは，以前に雑誌で見たことがあるヤツであった。たしか『スタートレック』という名前の作品だ。



◀PC-8001版『スタートレック』の画面。当時のパソコン・ユーザーのほとんどは，このゲームの洗礼を受けているはずだ

店員が親切に教えてくれたということもあって，僕は長時間そのゲームで遊ばせてもらった。『スタートレック』の映画なんて見たことがなかったのにたっぷりとハマれたということは，それだけゲーム部分がよくできていたということなのだろう。実際，この『スタートレック』は，ありとあらゆる機種に移植されていると言っても過言でないほど有名なシミュレーション・ゲームで，PC-8001版だけでも写真のもの以外に何種類か存在する。82年にFM-8，その後にはPC-88用として，コックピットをカラーで描き直し，登場人物の顔グラフィックも表示されるように改良した『オールキャスト・スタートレック』という作品も登場，さらに最近では有志の手によってWindows版も制作されていると聞く。

ルールは，さほど複雑ではない。上側の銀河系マップに表示されている3ケタの数字が，それぞれのエリアの状況を示している。百の位がクリンゴン（敵機）の数，十の位が補給基地の数，一の位が星の数だ。下側のショートレンジ・センサーは，自機エンタープライズ号が現在いるエリアの状況を示していて，Eが自機，Kがクリンゴン，Bが補給基地，＊が星を表わしている。この二つのマップと各種コマンドを駆使して，制限年数内にクリンゴンを全滅させればプレイヤーの勝ち，年数が過ぎたり，エネルギーがなくなるとゲーム・オーバーとなる。

もしもどこかで見かけることがあったら，ぜひプレイしてみてほしい。非常にシンプルなつくりながら，パソコン黎明期の香りがストレートに伝わってくることだろう。

そんなこんなで，何度か息抜き（？）をしながらも，83年の春，なんとか大学に合格することができた。

これでもう，僕を束縛するものは何もない。

ポケットのサイフの中には，バイトで貯めた10万円が入っていた。

秋葉原駅の階段を駆け下りる僕の足どりは軽かった。

（次号へつづく）

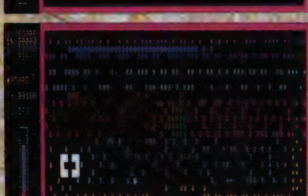
●情報大募集!

パソコン・ゲーム史は，読者のみなさんの力なしでは編纂できない。85年以前のパソコン・ゲームに関する資料，ソフト等をお持ちのかたは，このコーナーあてにご一報を!!

エイリアンゲーム ？

■シューティング
■PC-8001 ■2,500円

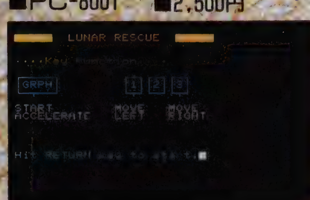




サン電子製『第3惑星』の移植版。ムカデのように連なってくるエイリアンを，画面中央の地球に到達する前に全滅させることが目的。エネルギーが減ったら，左下のベースに入って補給できる。

ルナレスキュー ？

■アクション
■PC-8001 ■2,500円





タイトー製同名ゲームの移植版。着陸シーンと母船帰還シーンを交互にプレイする。アーケード版とちがい，母船帰還シーンで弾を撃つことができないので，難度はかなり高い。

モナコグランプリII ？

■??? ■レーシング
■PC-8001 ■??円

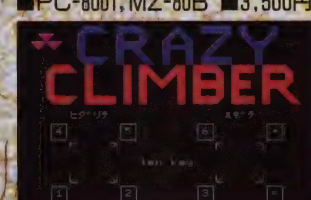


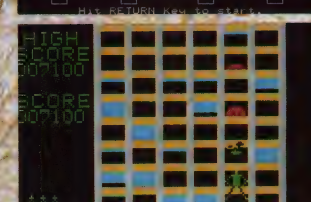


セガ製『モナコグランプリ』をアレンジ。画面右下に表示されているコースを走っているという設定で，周回ごとのラップも表示される。加速すると自車の位置が画面の上方へと移動する。

クレイジークライマー '81

■アクション
■PC-8001，MZ-80B ■3,500円





日本物産製同名ゲームの移植版。ゲーム中のフィーチャーはかなり異なっていて，1面は植木バチしか落ちてこないし，2面では発売元の××社の看板が落下してくる。強引なキーの割り振りが泣かせる。



若者を旅に誘う，ファルコム待望の新作

英雄伝説IV「朱紅い雫」

■発売元：日本ファルコム　■12,800円　■5月24日発売予定
■対応機種：PC-9801シリーズ（CPU：80386／16MHz以上）

パソコン・ゲーム界におけるストーリーRPGの代表格『英雄伝説』に，いよいよ第4弾が登場した。つねに若き勇者の旅路や出会い，成長の物語を描いてきた当シリーズ，今回はどんな顔ぶれが，そしてどんな冒険が待っているのか。まずはご一読あれ！　（文／千歳秋吉）

シリアスかつハードな旅……今回の『英伝』はひと味ちがう！

自ら切り開く旅路

8年前のある日……。人を守りし神「バルドゥス」を祭る正神殿が，突然の襲撃を受けた。敵は邪神を崇拝する教徒の一団である。

正神殿のカテドラールには，孤児の兄妹，アヴィンとアイメルが暮らしていたが，このたびの襲撃により，それぞれバルドゥス神宝を託されて逃亡しなくてはならなかった。神宝を狙う邪宗教徒の目から逃れるべく，お互いの行き先も知らせずに……。

そして8年後。17才となったアヴィンは，育ての親である賢者レミュラスの遺言により，アイメルの所在の手がかりをつかむ。かくして，邪宗教徒に狙われつつも妹を探す，アヴィンの命がけの旅がはじまった……というのが，『朱紅い雫（あかいしずく）』の序幕の内容だ。

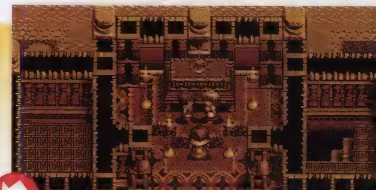
これまではどちらかというと，パソコン上で「気軽に」冒険の旅を楽しめることをウリとしていた『英伝』シリーズだが，今回は出だしからして，なにかがちがう。

ハードである。

それは物語の内容のみにとどまらず，ゲームのいたるところに表われている。

まず，物語上の当面の目的は「生き別れの妹を探す」というものだが，ハッキリいって最初は金もなければ戦力もない。

幼き孤児の兄妹に忍び寄る謎の集団…

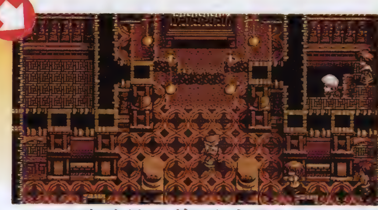


▲それはそれは仲の良い兄妹であったが……



▶そこへ突然襲ってきた邪宗教徒の一団

「行け，カテドラールを占拠しろ」



◀兄妹はそれぞれ神宝を持って逃げることに

かくして二人は生き別れに……
（オープニング・下段につづく）

そこで，主人公は街の「仕事斡旋所（あっせん）」に駆け込むことになる。そこには物語の本筋とは関係ないいくつかの仕事（オープン・シナリオ）が用意されており，自分の技量に合わせて金をかせぐことが可能なのだ。

戦力のほうは，この世界に散らばっている「フリーの冒険者」を雇うことでおぎなえる。従来の同シリーズでは物語の展開にしたがって仲間が増えたが，『朱紅い雫』ではどんな連中と旅をするかまで自由なのである。

これらはいずれも今回初めて導入された要素だが，このあたりに本作の姿勢がほぼ凝縮されているといってよいだろう。

まず，生きるために。そして，目的を果たすために……プレイヤーは「渡世術（とせい）」を学ばなくてはならない。「展開どおりに進むだけ」ではキビしいが，「自分の選択で物語のふくらみを増していく」と思えば楽しい。

『朱紅い雫』とはそんな魅力の加わった，ちょっと硬派な『英伝』なのだ。

心理テスト？人生の選択？

冒険者アヴィンはこうして誕生する

『朱紅い雫』では，ゲーム・スタート時に，主人公アヴィンの幼いころを体験するイベントが用意されている。いくつかの質問に対し，「自分がアヴィンだったらどうするか」を選択するというもの。

この心理テスト（？）で初期の能力値が決まってしまうのだからバカにはできない。まぁ，自分に忠実に選ぶか，試行錯誤をくり返すかはキミしだいだけどね。

「今日は何が食べたい？」

①肉料理
②野菜料理
③両方



賢者レミュラスは，アヴィンの育ての親。毎日の料理だって，彼の手料理なのだ。さて，今晩は？

「どっちの仕事をやる？」

①薪割り
②書斎の掃除



アヴィンの友人，マイルが訪ねてきた。彼は仕事をひとつ手伝ってくれるというが……。

薪割りを選んだ人へ……
「どんな風に割る？」

①大きさを揃える
②たくさん割る



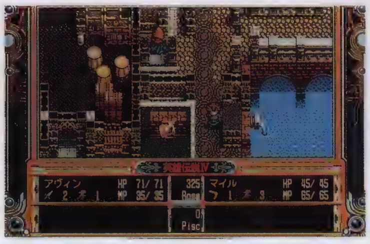
書斎の掃除を選んだ人へ……
「どの本を読む？」

①冒険書
②歴史書



序盤の旅路をいくつか紹介

『英伝』シリーズでは，地形を「アンジュレーション」という手法で表現している。だから森や町のシーンも，こんなにリアル。ぜひ注目！



▶ここが最初にたどり着く大きな町，フィルディンだ



◀女の子が襲われている！お約束だが助けなくては



▶森林にかかる吊り橋。地形の高低表現が見事

仲間は世界中に存在する

旅は道連れ，世は情け。仲間がほしければ，大きな町で冒険者を探すことだ。もちろん，雇うにはお金が必要だからね。

仲間を選ぶ際には，能力ももちろんだけど，独自の特技を持っているヤツもいたりするので，そのへんも見きわめるべし。



▶彼女はミューズ。人を「庶民」呼ばわりし，戦闘ではムチをふるう女王様だ

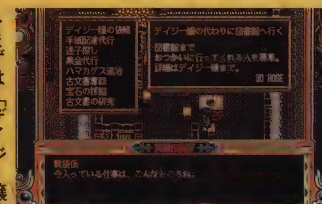
◀渋くて頼りになる戦士ダグラス。最初はニューボルンという町にいるぞ



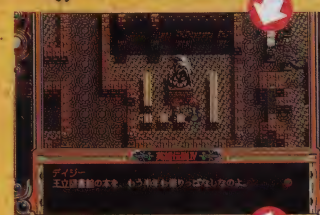
▶仲間になるキャラは，お金を前金で要求する

仕事も世界中に存在する

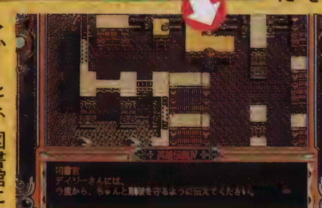
働かざる者，食うべからず。目的を達成するには，なんだかんだいってもゼニが必要。ここ斡旋所では，簡単で実入りの少ない仕事から，命がけで高収入の仕事まで，たくさんそろえている。さぁ，どれにする？



▶まずは「デイジー嬢の依頼」に挑戦しよう



◀彼女は，図書館の本を返しそびれて悩んでいた



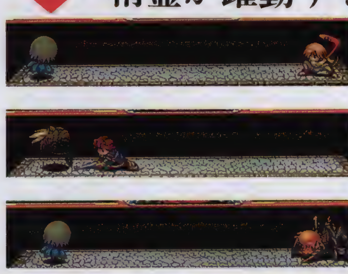
▶かくして，図書館に本を届け，一件落着だ



▲敵が現れると，ふだん歩いているフィールドがそのまま戦場に。「行動力」や「移動力」が勝利のカギをにぎるあたりがSLG的といえよう。なお，画面下では攻防の様子をアニメで表現してくれるぞ。キミはすべての攻撃パターンを見られるかな？

シミュレーションライクな戦闘シーン

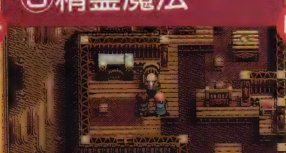
ブーメランが飛び 精霊が躍動する





「どの魔法を習う？」

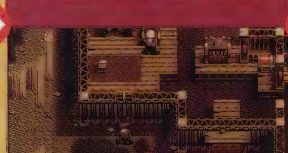
①白魔法
②黒魔法
③精霊魔法



レミュラスがアヴィンとマイルに魔法を伝授する。マイルは白魔法を選んだ。アヴィンは？

「外に遊びにいく」

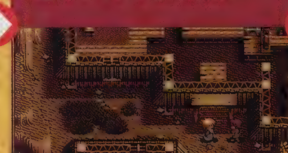
①窓から飛びでる
②玄関からでる



アヴィンとマイルは外へ遊びにいくことに。窓からでるのが近道だけど……どうする？

「何して遊ぼうか？」

①石けり
②かくれんぼ



「石けり」は足で石をけって木に当てる遊び。「かくれんぼ」は……説明の必要ないよね？

そして8年後……



▲これまで答えてきた質問に応じて初期能力値が決定される。やりかたによっては全然ちがったアヴィンができあがるぞ。とくに「精霊魔法」を選んだ人は，使える魔法にも注目しておこう

海外ソフト取り扱いメーカーとベーマガ読者をつなぐページ

第4回

海外ゲーム大使館

今月のソフトハウス
シエラ・パイオニア

全国のAVGファンには一目置かれるシエラが今月のお題。と言っても，日本法人は設立わずか半年の会社だ。シエラであって，シエラでない，その独自性をクローズアップしてみよう。（文／藪良小路）

マルチメディアの急先鋒

ひとむかし前からのゲーム好きなら，シエラの名作AVGである『タイム・ゾーン』や『クランストン・マナー』の名は覚えているだろう。米国ワシントンに本拠をかまえるシエラ・オンライン社は，資本金だけでも8千万ドルという巨大企業。現場肌のケネス・ウイリアムス前社長は会長になっても影響力を弱めていないが，経営面では新社長マイケル・ブローシュが大活躍をしている。とにかく，あちこちの会社を買収しまくり，その対象というのが，戦略SLGで実力あるインプレッション（Impression Software）だとか，『ナスカー・レーシング』で話題のパピルス（Papyrus）など，ゲーム会社だけでも尋常ではないのだ。これに加えて，デザインや辞書，料理ソフトで実績のある会社を昨年の夏ごろからつぎつぎ引き込んでいるという。

そして，日本では，パイオニアとの合弁会社だ。パイオニアと言えば，レーザーアクティブというマルチメディアなゲーム機の先駆けとも言うべきハードを作ったほか，関連会社によってCD-ROMタイトルの開発も行なっている企業。レーザーアクティブ関連の会社にいた人が，いつの間にかシエラ・パイオニアに異動になっていたあたりからも，シエラ・オンライン，そしてシエラ・パイオニアがマルチメディアを意識した戦略なのは明らかだ。シエラ・パイオニアの現在のラインナップもそれを表わしており，とくにAVGは，アニメーション，実写映像，音声効果などを前面に打ちだしている。ユーザー層も，大人から子供まで幅広くサポートしており，今後の展開がじつに楽しみだろう。

楽しみな要因はほかにもある。日本は家庭用ゲーム機という大きな市場があるのだが，これがシエラ・オンラインの側では，あまり意識されていないのだ。単に米国作品をパソコンに移植するだけでは，日本法人であるシエラ・パイオニアはまだまだ余力を残しているのではないか。そんな思いのさなかに，プレイステーションでの『3Dウルトラピンボール』の開発を発表。ひょっとすると，日本での企画，家庭用ゲームのオリジナル・タイトルなどもあるかもしれないと，そのあたりを尋ねてみたのだが，残念ながら首を横にふられてしまったのであった。

ちなみに，シエラ・パイオニアの持ち株の比率は，シエラ・オンラインが51%，パイオニアが49%と微妙なところ。この比率が，今後の経営方針に影響を与えるかも。ゲームファンは注目していいのではないかな？

ファンタズム PHANTASM



▲名称変更され，ロゴも新規に作られた。世界で300万本を売ったヒット作の移植だ
▶現在発売中のソフトのパッケージを並べてみた。これで，店で迷わないぞ

SIERRA PIONEER

▲これがシエラ・パイオニアのロゴ・マークだ。この山はシエラ・ネバダ山脈を表わしていて，ゲームのオープニングでキラキラ光ったりする

洋ゲーの経穴（つぼ）
習うより慣れたフリをしよう!!

海外ゲームの壁は「英語」。とくに，しゃべりまくり系は手がでないが，なかなか移植されるものでもなく，移植されても独特のおとぼけが抜けていたりと問題も多い。そこで，勇気をだしてヒアリングすると，これがなぜか理解できるのである。好きこそなんとやらで，英語の授業よりも集中力もあって，いつの間にか本当にヒアリング能力がついたりして，うーん有意義。

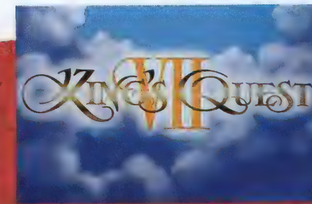


▶このオーバーな表現だからこそ，意味がわかるのかも

やぶらーのおすすめ品

かわいい顔して，わりとやるもんだね

キングス クエスト VII Ver.2.0
(KING'S QUEST VII Ver.2.0)



■発売元：シエラ・パイオニア　■制作：シエラ・パイオニア／シエラ・オンライン
■対応機種：Windows3.1／95
■価格：9,800円　■発売中　■メディア：CD-ROM

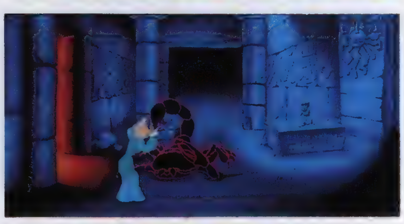
完全日本語版
(日本語吹替版)

美しいファンタジー世界でくりひろげられる過酷な冒険物語

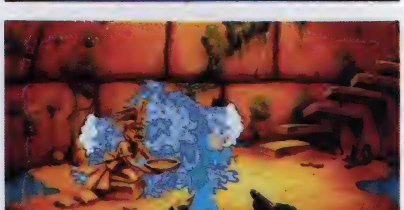
エルドリッチ王国のロゼラ姫は，王妃ヴァラニスに結婚話をすすめられてウンザリ。偶然見つけた湖の中の世界へと逃げ込んだ。ところが，魔女マリシアの思惑により，彼女はトロールの王国へ引きずり込まれ，彼女を助けようとしたヴァラニスは，これまた別の世界へ……。そんなオープニングではじまる『キングスクエストVII』は，文字情報がなく，すべてアニメーションと音声で進行する。馬は身体を持ち上げていななき，扉は反り返って閉まるのだ。声も完全に日本語に吹き替えられていて，これが英語版と違和感がまったくない！　主役のロゼラの声には，歌手や声優として活躍する笠原弘子を起用し（某アニメのカチュアとかミントとかアザリンの声で）しゃべりまくるのも聞き逃せないぞ。



▶水の中に落ちたはずが，竜巻とともに，砂の国へと運ばれた王妃ヴァラニス。ウサギみたいなヘンな動物（ジャカロープ）が砂煙をあげて走りまわるわ，奇妙な世界だ。おや，この井戸の水は，どうして塩水なのだろう？



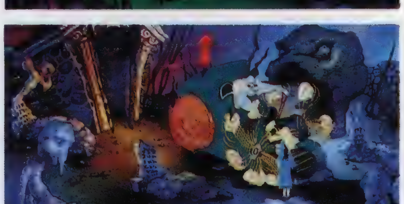
▶遺跡の中にはサソリが！　なにかアイテムを用意しないと，奥へは進めそうにない。そうそう，ゲーム開始直後に，サボテンに引っかかって服がちょっと破れたよね。あの切れ端を使って，コイツの気をそらせてみよう。あ，死んだ



▶なんとか井戸の底に降りてみたものの，考えが足りずに溺死。しかし『KQVII』は，死ぬ直前からやり直せる親切設計。それに，アイテムが足りないために最初からやり直す，といったハマりもないから安心できるのだ



▶第2章では，離ればなれになっていたロゼラ姫が主役。トロールの王国に引きずり込まれて，トロールの姿に。アメリカンなネーちゃんよりも，こっちのほうがかわいいと思うんだけど，もとにもどるため，しぶしぶアイテム探しだ



▶トロールの王は，じつはニセモノだった。本当の王を探すため，ロゼラは死人の国へと脱出する。ここでもマリシアの呪いで苦しんでいる人が大勢いるが，いくつかは，このあとすれちがいでくるヴァラニスが解決することになる



▶おや，この黒い服の女性は誰だろう？　おおっと，こうしてはいられない。早くしないと，トロールの王国にある装置のせいで，火山が爆発してしまう。ここの連中はもう死んでいるから，死ぬのはコワくないんだろうけど……



▶このゲームのトリックは，かなりえげつない。フラグの立てかたもキビしいが，とにかくキバツで，このニセモノ屋を見つけるにも苦労するかもね。ヒントは「灯台もと暗し」。いろいろと重要なアイテムが手に入るぞ



▶月を盗んだカドで裁判にかけられるヴァラニス。月ったって，かじりかけのグリーンチーズなのだが，これを空に返すには，じつにマヌケな方法を使うのだ。ほら，例の店に置いあったアレを使って……。あーバカバカしい



▶唯一セリフがケズられている箇所というのが，このモノマネ鳥の暴言だそうだ。「絵のモデルみたいだ。前衛芸術家のね！」とかの罵詈雑言が，英語版ではなんと50種類も収録されていたらしい。やはり洋ゲーはちがう



▶黒馬によって，美しい庭園へ運ばれたヴァラニス王妃。ここでのトリックではMIDIが使用されているので，音源を積んでいない人は要注意だ。まあ，最近のDOS/Vは，サウンドブラスター16以上が標準搭載だから大丈夫かな？

二人の運命やいかに!?





▼▶無事に再会するどころか，壮大な事件に巻き込まれる2人。このあとの展開は自分で確かめよう

シエラ・パイオニア取り扱いソフト一覧

ディズニーを思わせるアニメーションがあると思えば，恐怖映画さながらのキョーレツな映像が迫ってきたり。大人から子供まで，あらゆるユーザー層をターゲットに展開するラインナップを，すでに発売・発表されているものだけまとめてみた。Windowsでの動作保証というのは，あくまでもDOS／V機でのこと。PC98をはじめとするほかの機種では，とくに必要環境を調べてから購入に踏み切ってほしい。

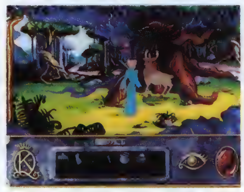
A-10II サイレントサンダー
(A-10II SIRENT THUNDER)



フライトSLG
■Win95日本語版
96年6月下旬発売
9,800円，CD-ROM

Windowsでもめずらしい戦闘モノのフライトSLG。A-10IIを操作し，敵機を撃ち落としていく。この画面クオリティで，視点切り替えもサポートしており，DOSのフライトSLGに抵抗のあった人には朗報かも。

キングスクエストVII Ver.2.0
(KING'S QUEST VII Ver.2.0)



ファンタジーAVG
■Win日本語版
96年3月22日発売
9,800円，CD-ROM

全米で大ヒットをつづけながら，日本人には縁遠かったシリーズがようやく完全日本語化。正当派のトリックに加え，個性的かつ愉快な登場人物，そして，なめらかなアニメーションの数々は必見だろう。

ザ・インクレディブル・マシーン
(THE INCREDIBLE MACHINE Ver.3.0)



パズル
■Win日本語マニュアル付
95年11月25日発売
7,800円，CD-ROM
■Mac日本語マニュアル付
95年12月15日
7,800円，CD-ROM

押されるとパンチするグローブ，衝撃を与えると中のネズミが走りだす動力源など，コミカルなアイテムがいっぱいのパズル。これらをうまく組み合わせて，Tim教授の無理難題をクリアしていこう。

ザ・ビースト・ウィズイン
(GABRIEL KNIGHT MYSTERY THE BEAST WITHIN)

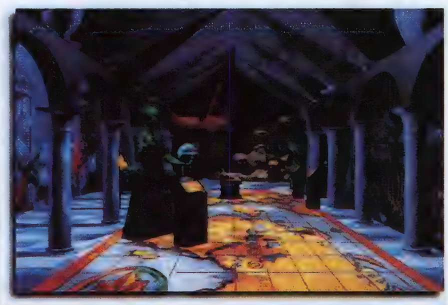


ホラーAVG
■Win日本語マニュアル付
96年2月9日発売
9,800円，CD-ROM×6枚
■Mac日本語マニュアル付
発売日未定
9,800円，CD-ROM×6枚

サイコ・スリラーとして名高い「SINS OF THE FATHERS」の続編。超常現象研究者であるガブリエルは，連続切り裂き事件を捜査するため，ドイツ・バイエルン王の謎に迫る。オペラ調のBGMもいい。

シヴァーズ
(SHIVERS)

ホラーAVG
■Win日本語マニュアル付　96年1月12日発売　7,800円，CD-ROM
■ Win日本語版　96年8月下旬発売　9,800円，CD-ROM
■ Mac日本語版　96年9月下旬発売　9,800円，CD-ROM



考古学者ウインドルナット博士の発掘したものは，謎の動物の骨，古代宗教の術具など，呪われたものばかり。悪霊の棲む博物館を舞台に，行方不明の若者たちを捜索するAVG。パズルを解けば，悪霊どもは封印されていく。アニメ調ながらも不気味さ満点の3D画面と，臨場感あふれる音響効果が，背筋をふるわせてくれる。くだんの狂博士も行方がわからないので，ついでに見つけてあげるといいかも。

3Dウルトラピンボール
(3D ULTRA PINBALL)



ピンボール
■Win日本語版
95年12月15日発売
9,800円，CD-ROM
■Mac日本語版
95年12月15日発売
9,800円，CD-ROM

リアルさを追求したボールの動きは，加速度から重力効果まで本物そっくり。宇宙コロニーを建設し，スターシップを打ち上げるのを夢見て玉をはじこう。これは本物のピンボールにはできないイベントだ。

テグザー
(THEXDER)



アクション
■Win95日本語版
96年3月8日発売
9,800円，CD-ROM

武装ロボット「テグザー」を操作し，50種類ものエイリアンと戦うアクション・ゲーム。複雑な迷路内を，タンクや飛行形態へ変形し突き進む。通信対戦もサポートし，Windowsらしいゲームになった。

トリンズ・パッセージ
(TORIN'S PASSAGE)



ファンタジーAVG
■Win日本語マニュアル付
96年1月12日
7,800円，CD-ROM
■Mac日本語マニュアル付
発売日未定
7,800円，CD-ROM

行方不明の両親を捜す青年トリンは，紫色で変身能力のあるペット「ブーグル」を相棒に，摩訶不思議な世界の冒険に旅立つ。翻訳が不可能に近いブラック・ジョークが，これまたキレている。

トロフィー・バス
(TROPHY BASS)

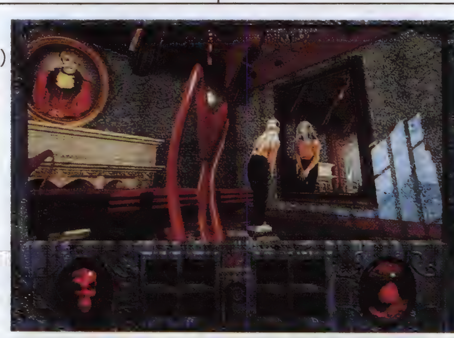


フィッシング
■Win日本語マニュアル付
95年12月15日
7,800円，CD-ROM
■Mac日本語マニュアル付
96年2月9日
7,800円，CD-ROM

リアルさがウリのフィッシング。季節や天候，水温などを考慮し，道具を選択して，ブラック・バスに挑もう。CGがかなり実写っぽいから，雰囲気も十分。難易度も調整可能で，お父さんも安心だね。

ファンタズム
(PHANTASMAGORIA)

ホラーAVG
■Win日本語マニュアル付
95年12月9日発売
9,800円，CD-ROM×7枚
■Win日本語版
96年5月31日発売
11,800円，CD-ROM×7枚
■Mac日本語版
96年8月下旬発売
11,800円，CD-ROM×7枚



古びた洋館で暮らしはじめた写真家と作家の夫婦。しかし，突如，やさしかったはずの夫ダンに異変が。魔術師であった前住者の呪いか，それとも……？　CD7枚にも及ぶ恐怖に満ちた実写映像と，CGとの巧妙な合成を最大のウリとして，世界で60万（×7枚）を売った大作AVG。ハリウッド俳優陣のイメージを損なわぬよう，日本語化には字幕方式を採用している。心臓の弱い人はちょっと……。

ポリス・クエスト スワット
(POLICE QUEST SWAT)



SLG
■Win日本語マニュアル付
96年2月9日発売
8,800円，CD-ROM×4枚
■Mac日本語マニュアル付
発売日未定
8,800円，CD-ROM×4枚

押し入り捜査ならまかせとけ，の特殊警察部隊SWATを，生みの親ダリル・F・ゲーツと，現役SWAT隊員の全面協力を得てSLG化。強盗から民間人を救いだすなど，実際に起こった事件の解決にも挑戦が可能だ。

ロードランナー・オンライン
(LODE RUNNER On-Line)



アクション
■Win日本語版
96年2月23日発売
7,800円，CD-ROM
■Mac日本語版
96年4月12日発売
7,800円，CD-ROM

日本にも大旋風を巻き起こした名作が，面も新たにリニューアル発売。トラップ，効果音，180もの新ステージを盛り込みながら，パズル要素のきいたゲーム性は健在。通信対戦での共同作戦も可能だ。

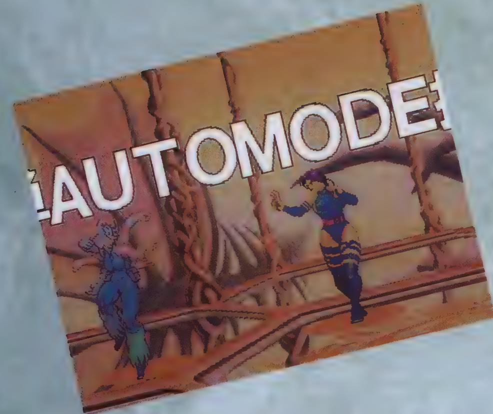
アースシージ2　スカイフォース
(EARTHSIEGE2 SKY FORCE)



ロボット3Dシューティング
■Win95日本語版
96年6月下旬発売
9,800円，CD-ROM

Windowsでよくやるなあ……というのが正直な感想。搭乗型ロボットで敵をなぎ倒すのだが，もちろん視点変更も自由自在で，カッコいい戦闘が楽しめる。これまた，大人の子供ゴコロをくすぐる1本だ。

※Winと表記されているソフトはWindows3.1/95のどちらでも動作します。



『スパIIX』～『ストZERO2』へ

カプコン格闘ゲーム そのゲーム・システムの変遷

『ストリートファイターII』シリーズが区切りを迎えてから，早いもので2年以上が経過している。そしてその区切りは，停滞していたゲーム・システムの進化を大幅に促す「時」のはじまりでもあった。今回は五つのキーワードから，その流れを検証する。　（文／佐久間亮介）

スーパーコンボ

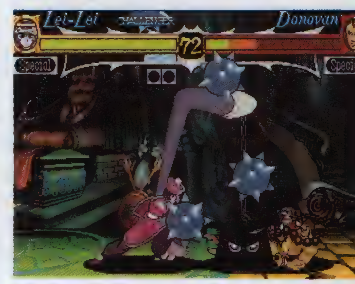
より派手に，より大胆に進化を歩む

じつに5作ものタイトルが発表された『ストII』シリーズだが，意外にも5作品中でゲーム・システムに大幅な変更が加えられたのは最終作となった『スーパーストリートファイターIIX』のみである。それまでの4作がキャラクターの特性を微妙に変更したマイナーチェンジに終始していたのに対し，『スパIIX』では前4作が培ってきたゲーム・バランスをもくずしてしまいかねないほどの野心的な試みがなされている。そう，それがスーパーコンボと呼ばれるシステムである。

各キャラクターに設けられたスーパーコンボゲージと呼ばれるメーターが，攻撃を行なうごとに少しずつ蓄積していき，満タンにすることで通常は使用不可能な特別な攻撃を行なえるようになるスーパーコンボ・システムは，その後のカプコン・ゲームに大きな影響を与える，ひとつの転機とも呼べるもの。以来，形を変え，名を変えつつ，スーパーコンボ・システムは現在までに発表されてきたすべてのカプコン格闘ゲームに導入されている。

だが，作品が変わるごとに同システムが進化の道のみをたどってきたわけではない。さまざまな試行錯誤がなされ，その中からベストなものを継承する形で改変は行なわれている。『ヴァンパイア』においては，満タンになったゲージは時間の経過に伴って蓄積量が減少していく仕組みがとられていたが，以降の作品では2度と採用されることはなかった。同様に『ヴァンパイア ハンター』ではゲージを満タンにしたまま，つぎなるゲージの蓄積を可能にし，満タンにした回数さえをもタメられるようにしたが，こちらも大幅な変更が加えられたのちに継承され，もはや現在のカプコン作品からは原型をうかがい知れない。

また，ゲージの蓄積量によって使用が可能になる特殊な必殺技も作品ごとに，まったく異なった方向性を持っているのも見逃せない。『X-MEN』ではキャラクターごとに，ゲージ満タン時のみに使える必殺技以外に，一定量のみを消費することで使用可能になる特殊能力が用意された。サイロックの分身などが最たる例で，その名のとおり自分とそっくり同じ姿のキャラクターを複数出現させ，相手の目をくらます効力を発揮するのである。歴代作品中でも，『X-MEN』シリーズはもっとも派手な技の用意された作品である。



◀『ヴァンパイア ハンター』は，同システム中でも特異な存在だ





◀ゲーム・システムの発展と進化を促した『ヴァンパイア』



▲▶すべては『スパIIX』からはじまった。スーパーコンボ・システムの進化は『ヴァンパイア』を経て，『X-MEN』のレベル制へと進化していく。『ストZERO』のシステムは，この『X-MEN』で提示されたものの発展系。『マーヴルスーパーヒーローズ』も，『ストZERO』とは異なる方向性へと発展した代表作であろう

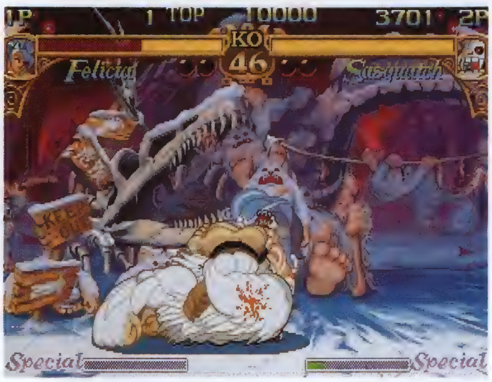


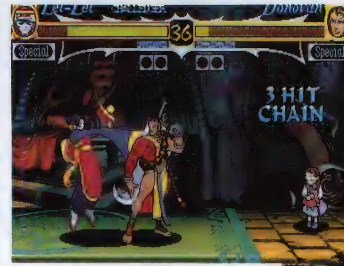
チェーンコンボ　基本技の存在意義を問う

『スパIIX』までの格闘ゲームの一大ムーブメントを受け継ぐ形で登場した『ヴァンパイア』は，『ストリートファイター』という束縛から解放されたことで画期的なシステムを多々盛り込んだ作品であった。現在のカプコン作品の方向性を決定したのは，この『ヴァンパイア』に他ならないのである。

そこに盛り込まれたもののひとつに，のちに『ヴァンパイア ハンター』にてチェーンコンボと命名される特殊なテクニックが存在する。当時，格闘ゲームではすでに常識として認知された，必殺技によって基本技と呼ばれる通常攻撃のムダな動作を省いてしまうテクニック――いわゆる〝キャンセル〟である――を押し進め，基本技同士でも可能にしてしまおうというものだ。つまりプレイヤーはパンチ&キックとして用意されている六つのボタンを順番に押すだけで，通常攻撃を鎖状に当てられるのである。スーパーコンボの登場により，それまでは必殺技と基本技によって構成されてきた連続攻撃は，その大きな役割を保てなくなった。連続攻撃によってこまめにダメージをあたえるよりも，ゲージをすばやくタメてスーパーコンボを使用したほうが絶大な効力が得られるためである。そういったプレイヤー側の認識を変え，再び基本技の存在意義を見いださせるための苦心の策といえる。

〝チェーンコンボ〟なる名称が与えられて一応の完成を見るには，もう1ステップを踏まなくてはならない。それが『X-MEN』である。キャラクターごとに設けられた特殊能力のうち，〝連続攻撃〟と呼ばれるものは，まさしくチェーンコンボへの布石。『ヴァンパイア』よりも手軽に，そしてスピーディに実現できるよう工夫が施されている。

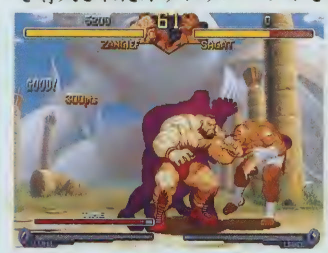

▲初導入となった『ヴァンパイア』では，入力タイミングのシビアさが大きな問題であった




▲▶『ヴァンパイア ハンター』のものに，さらにキツイ制約を設けたのが『スト ZERO』のZEROコンボ。ゲーム内で定められた組み合わせでなくては，実現できないようになっている

オリジナルコンボへの統合

チェーンコンボはZEROコンボと名を変え，『ストZERO』に継承された。もともと『ストII』の呪縛から解き放たれたからこそ可能になったシステムが，シリーズを継承する『ストZERO』に順応するのか。答えは否。そこで取られた解決策が，『ストZERO2』で導入されたオリジナルコンボである。


◀スーパーコンボとの統合が，結果として基本技と必殺技の存在意義を高める結果に

オートモード　ビギナーへの救済措置が抱える問題点



スーパーコンボ，ならびにチェーンコンボのおかげで，上級者は己のテクニックを磨く楽しさを味わえるようになった。だが，このような方向性を押し進めるだけでは，プレイヤー層の底辺になる新規ユーザーの獲得はむずかしい。そこで初心者でも，上級者と互角に闘えるようにし，格闘ゲームの持つ原始的な魅力を知ってもらおうとの意味合いから生まれたのがオートモードと呼ばれるものである。

しかし，ここでも巨大な問題にぶち当たる。どこまでを初心者とし，コンピュータにどこまでの操作を補佐させるかの見きわめだ。当初は防御のみを自動で行なっていたオートモードは，『ヴァンパイア ハンター』にてチェーンコンボが，そして『ストZERO』ではスーパーコンボをも簡単な操作で実現できるようになった。確実な防御と，入力ミスのない強力な攻撃方法は，弊害として対戦バランスの瓦解を露呈してしまう。また，上級者があえてオートモードを選択するケースもあり，この問題は今もなお解決されていない。


◀自動防御に回数制限のついた『ヴァンパイア ハンター』。規定回数後は機能しなくなる

オートコマンドの付加

オートコマンドは，上級者以上にミスを少なく，かつ簡単に強力な攻撃を実行できるシステム。それゆえスーパーコンボゲージなどに独特の制約をつけることで対戦バランスの調整を行なっている。もともとはチェーンコンボの簡易実現法であったオートコマンドは，必殺技コマンドの簡略化をも巻き込んで現在のスタイルが形成された。


▲『X-MEN』では自動防御すると，基本技であろうとも体力がケズり取られる

▼『ストZERO2』ではオートコマンドを前作から継承し，『X-MEN』の自動防御方式を採用



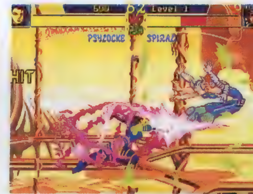
ガードキャンセル　制約の中で発展をつづける新システム

新システムの数々をカプコン作品に導入したのが『ヴァンパイア』であったのは前述のとおり。ガードキャンセルもまた，この作品が提示した新たなる要素であった。

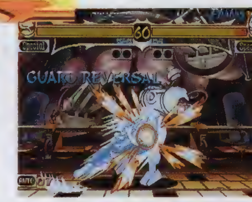
不利な局面では防御に徹するのがセオリーであった格闘ゲームは，ガードキャンセルの登場によりプレイ・スタイルを一転させる。防御姿勢から瞬時に反撃に移ることを可能にしたこのシステムは，攻守をめまぐるしく入れ替えさせ，攻める側および守る側の両者がガードキャンセルの存在を考慮した戦術を組む必要性を生みだした。その恩恵により，プレイヤーのテクニックに開きがあったとしても，攻めるまもなくゲームが終了してしまうといった状況が簡単に打破できるようになったのである。ガードキャンセルを実践できる腕前を持っているのが前提ではあるが。

さて，ガードキャンセルはどのような進化を遂げたのか。まず，あまり知られていないところでは『ヴァンパイア』のつぎに世に送りだされた『X-MEN』があげられる。初登場時は特定の必殺技でのみ可能であったガードキャンセルを，さらに制約をきびしくしてスーパーコンボ的な必殺技であるハイパーXでのみ行なえるようにしている。ハイパーXを使うには，必殺技ゲージを蓄(たくわ)えなくてはならない。ゆえにガードキャンセルを実践するには，まずゲージを満タンにする必要が生じたのである。このゲージ消費方式は，若干の変更を加えられて『ストZERO』のZEROカウンターへと継承されていく。『ストZERO』が『X-MEN』タイプと評される理由のひとつがこれだ。

おもしろいのは，この『X-MEN』タイプのガードキャンセルは，『ストZERO』よりも先に登場した『ヴァンパイア ハンター』には採用されずに見送られている点。こちらでは『ヴァンパイア』のものをストレートに受け継ぎ，入力タイミングを甘くするといった初心者にも簡単に実践できるものが目指された。ガードキャンセル自体の実行も，『ヴァンパイア』同様に特定の必殺技で行なう。しかし，こういった工夫により完成に近づいたとはいえ，やはり改善できぬ問題は存在した。使用しているキャラによっては，コマンド形態が影響して非常に簡単に実行できてしまうのである。さらに確実に実践できるプレイヤーと，そうでないプレイヤーとの格差が開いてしまうのも，秀逸(しゅういつ)な作品ゆえに問題となった。



▼『ヴァンパイア ハンター』で完成度を高めたガードキャンセル。ただし，すべての問題点が解消されたわけではなかった



▲ガードキャンセルを活用する機会の少なかった『X-MEN』。実行しても，実感が得られないのも欠点であった



▲『ストZERO』方式にもやはり問題点はある

背景　「静」から「動」の表現手法へ

最後に，ゲーム・システムとは直接関わりのない部分ではあるが，ゲーム中の背景について語っておこう。このキーワードで中心になるのは『マーヴルスーパーヒーローズ』である。おそらくカプコン作品でもっとも背景演出に力を入れているであろうタイトルだ。

『ヴァンパイア』が一枚絵としての美しさを目指した「静」ならば，『マーヴル』はキャラだけでなく背景をも活用して「動」を表現している。キャラクターのステップによって床がひび割れる，ジャンプしたキャラクターの影響で天井から木片が弾け跳ぶといった演出は秀逸の一言である。

▼▶背景の動きでこそ「マーヴル」に引けを取るものの，その美しさは筆舌に尽くしがたいのが『ヴァンパイア』シリーズの特徴でもある







▲『マーヴル』はキャラクターだけでなく，背景をも活用して躍動感を表現した。格闘ゲームの未来のビジョンをかいま見せてくれる作品だ



▲『マーヴル』の演出は，『X-MEN』が提示した方向性の延長線上に構築された。こちらもすばらしい



そしてつぎなるステップへ

提示された2D格闘のビジョンは現実となるか？

カプコン格闘ゲームの目覚ましいまでの進化は，固定されてしまった格闘ゲームのイメージを打破しようとの試みでもある。そして来春までに三つのビッグ・タイトルの登場が決定した。『ストZERO3』，『ヴァンパイア』シリーズ第3弾，そして『ストリートファイターIII』である。彼らは，未来に向けてどのようなビジョンを提示してくれるのか。カプコンのつぎなるステップがはじまろうとしている。



全アレンジ・モードの情報を一挙に公開!!

ナムコクラシックコレクションVol.2 徹底解析

■ナムコ　■アーケード　■稼働中

『パックマン』『ディグダグ』『ラリーX』のオリジナル&アレンジ版両方が楽しめる『ナムクラVol.2』はもうプレイしたかな？　そのアレンジ・バージョンに関する情報を完全公開しよう。(文／加藤義文)

食べて，掘って，走る

まだゲームがグラフィックではなくアイデアで勝負していたころ，ナムコは名作と呼ばれるタイトルを数多く生みだしていた。もちろん現在もすばらしい作品を作りあげている点に変わりはないが，とにかく当時のナムコは，人を熱中させるゲームを作るのがうまかったように思う。あのころゲーム・センターを訪れる人のほとんどは，ドットを食べ，土を掘り，走り回ることに夢中になったものだった。そんな名作たちが甦(よみがえ)り，さらに新しさもプラスされてゲーム・センターで遊べるのだから，何ともうれしいかぎりだ。



▲『パックマン』のゲームモード・セレクト画面。アレンジ版は2人同時プレイが可能になっているぞ



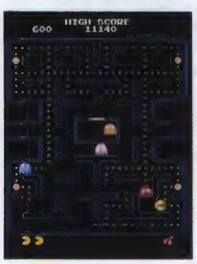
▲『ディグダグ』のアレンジ版も2人同時に遊べるが，協力だけでなく相手の妨害も行なえる



▲『ラリーX』のオリジナル版には，『ラリーX』と『ニューラリーX』の2作を収録。カンペキだ

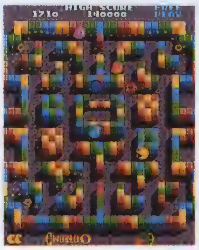
パックマンアレンジメント

『パックマン』といえば，いままでにも何度か新しいシステムを加えたものがゲーム・センターに登場しているので，たいていの人は知っているだろう。画面上にあるドット(点)をすべて食べつくせばラウンド・クリアというじつに単純明快なルールで，幅広い層の支持を受けた『パックマン』シリーズ。今回新たに収録された「パックマンアレンジメント」でもそれは同様だが，さらにモンスター合体やアイテム出現，2人同時プレイといった新しいフィーチャーが加わり，いっそう楽しくなっている。以下では，アイテムの出現条件や全ラウンドマップをはじめ，その他の細かいデータなどを紹介していくぞ。



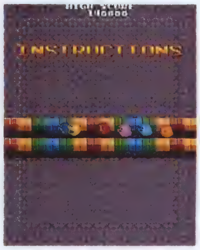


◀▲なつかしのコーヒーブレイクもちゃんと用意されているのだ



▲アレンジ版のゲーム画面。ラウンドが進むと，背景の種類もいろいろと変わってくる

▼ラウンドがはじまる前に，特殊ルールや新しい仕掛けの説明をしてくれるぞ



モンスター合体!

アレンジ版のモンスターは，合体用特殊モンスター「キンゾー」と合体することにより，大幅にパワーアップする。その「キンゾー」と，強化された各モンスターの性格を解説していこう。

アカベイ

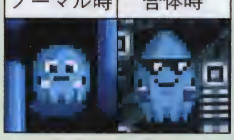
ノーマル時	合体時



頭に角が生え，怒りだす。横方向にパックマンがいると猛然とダッシュ攻撃を仕掛けてくるので，早めに軸をズラそう。

アオスケ

ノーマル時	合体時



サングラスをかけて，不敵な笑みをうかべている。画面の中心で2体に分離したあと，左右対称に動きはじめる。

キンゾー

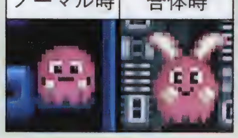
ノーマル時	イジケ時



基本的には，つねにイジケていて，食べるとパワーエサと同じ効果がある。

ピンキー

ノーマル時	合体時



かわいらしいウサギの耳つき。パックマンがあるていど離れていると，イッキにジャンプして近づいてくるぞ。

グズタ

ノーマル時	合体時



ちょっと太ったカンジのモンスター。一定時間ごとに立ち止まり，画面上に新たなエサを吐きだしていく。

フルーツを食べる

フルーツターゲットは，各ラウンドのエサの総数の1/3，2/3を食べた時点で出現。オールクリアしたときに「それまで食べたフルーツの合計×2,000pts.」がボーナスとなるぞ。

フルーツ	出現ROUND	得点
パイン	1	100pts.
キノコ	2	200pts.
サクランボ	3	300pts.
モモ	4	500pts.
イチゴ	5，6	700pts.
ミカン	7，8	1,000pts.
バナナ	9，10	2,000pts.
ブドウ	11，12	3,000pts.
ナス	13，14	4,000pts.
ギャルボス	15，16	5,000pts.
ベル	17，18	6,000pts.
鍵	19，20	7,000pts.
錠	21，22	8,000pts.

アイテムも食べる

アイテムは一定数のモンスターを食べるごとに出現する。各ラウンドがスタートしたあとにモンスターを規定数食べていれば（ラウンド10までは4匹ごと，それ以降のラウンドでは最初は2匹，つぎからは4匹ごと），パワーエサの効果が終了した時点で出現するのだ。

出現位置は，1人プレイ時にプレイヤーが最初にいる場所。アイテムの種類は，条件を成立させた際にパックマンが食べたモンスターの種類によって決定する。狙ってだしていきたいところだ。

アイテム	説明
レッドカプセル	最後に食べたモンスターがアカベイのときに出現。これを食べるとパックマンが10秒間だけスピードアップする。
ブルーカプセル	最後に食べたモンスターがアオスケのときに出現。10秒間だけ無敵の分身がつき，自分と線対称で移動する。
オレンジカプセル	最後に食べたモンスターがグズタのときに出現。エサを食べても減速しないようになり，ロパクが倍のスピードに。
ピンクカプセル	最後に食べたモンスターがピンキーのときに出現。すべてのモンスターが4秒間だけ壺の中に閉じこめられる。
ゴールドカプセル	最後に食べたモンスターがキンゾーのときに出現。効果は何もない。つまりスカ。得点も，これだけ100pts.だ。
壺	最後に食べたモンスターがキンゾーのときに出現。このアイテムはピンクカプセルと同じ効果を持っている。
杖	最後に食べたモンスターがキンゾーのときに出現。モンスターがプレゼント箱になる。それを食べると1000pts。
ミニパックマン	最後に食べたモンスターがキンゾーのときに出現。食べると1UP。このように「キンゾーアイテム」はランダムなのだ。

エサを食べる

エサは4種類ある。「パワーエサ」を食べると，すべてのモンスターが一定時間イジケ状態になり，パックマンがモンスターを倒せるのは，他のシリーズ作品と同じだ。

エサ	食べたときの減速率
小エサ　10pts.	29/32
中エサ　20pts.	25/32
拍動エサ　10~50pts.	20~29/32
パワーエサ　50pts.	15/32

各ラウンドにある仕掛け

各ワールドの2ラウンド目はダッシュ面，3ラウンド目は立体面，4ラウンド目は立体ジャンプ面となっている。うまく攻略していこう。



▲マークの上を矢印方向に通るとダッシュする



▼対になっている色にむかってジャンプするぞ

モンスターを食べる

パワーエサもしくは最初からイジケているキンゾーを食べることにより，モンスターは一定時間，パックマンが食べることのできる「イジケ状態」になる。そしてその状態でさらにパワーエサを食べると，イジケている時間が延長されるのだ（ただし，イジケ状態のキンゾーを食べても延長されない）。なお，イジケている合体モンスターを食べた場合には，2匹ぶんの得点が入るぞ。


▲これを食べればモンスターはイジケ状態に。ここぞというときに食べろ


▼イジケキンゾーは通常時より移動スピードが速い。先回りして食べよう

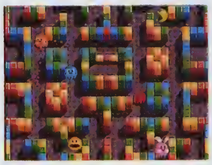
モンスターを食べつづけたときの得点

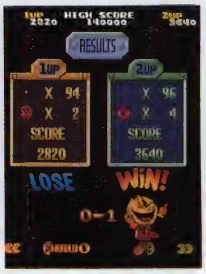
1　匹	2　匹	3　匹
200pts.	400pts.	800pts.

4　匹	5　匹	6 匹以降
1,600pts.	3,200pts.	7,650pts.

2人プレイで食べる

『パックマン・アレンジメント』は，2人同時プレイができる。協力してドットを食べていくため，最初のうちは初心者でもスイスイとクリアしていけるハズ。ラウンドクリア後には1Pと2Pの成績発表もあったりするのだ。

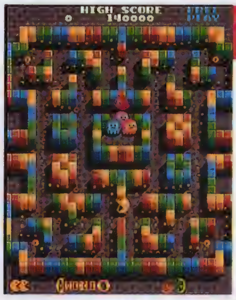




▲▶これが2人同時プレイの画面。パワーエサを食べるタイミングに気をつけてプレイしよう

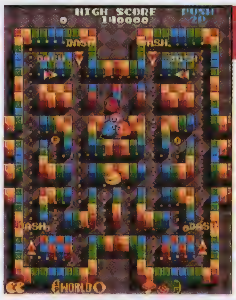
全23ラウンド一挙大公開!!

このゲームの上達のコツは，パワーエサや仕掛けの配置，迷路の構造を覚えることにある。ここに全ラウンドの写真とワンポイント・アドバイスを掲載しておくので，ぜひ参考にしてほしい。



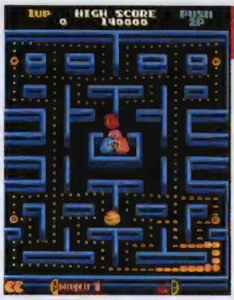
ROUND 1

初心者のための練習用ラウンド。モンスターもそんなに強くはないので、落ちついてプレイできる。



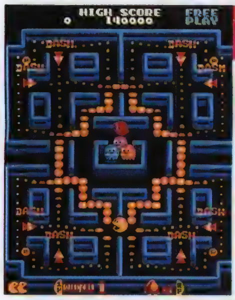
ROUND 2

練習ラウンドの2面。ダッシュゾーンの上手な使いかたを覚えよう。つぎの面から本格的になってくるぞ。



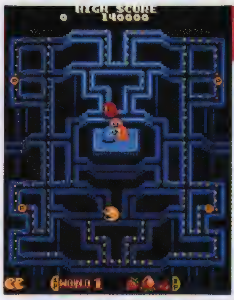
ROUND 3

オリジナル『パックマン』を模したラウンド。「拍動エサ」は、大きくなったときが高得点だ！



ROUND 4

ダッシュゾーンを有効に活用すべし。ダッシュ中は当たったモンスターを気絶させられるのだ。



ROUND 5

立体面初登場。右下と左下のカドは一本道なので、モンスターたちにはさまれないように。



ROUND 6

最初の立体ジャンプ面だ。ジャンプゾーンの使いかたがクリアのカギ。ジャンプ直後には無敵時間があるぞ。



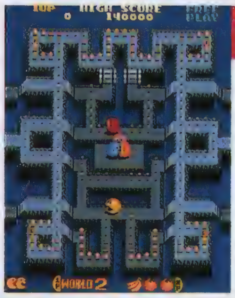
ROUND 7

水のラウンド。この面でキンゾーを放っておくと、合体グズタになってしまう。早めに食べておくように。



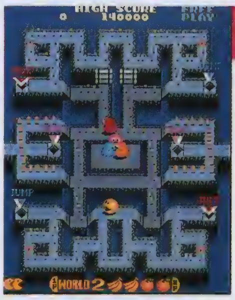
ROUND 8

このラウンドで中エサが初登場。中エサを食べている間は移動速度が遅くなることを覚えておこう。



ROUND 9

立体面。エサの数は少なめだが、複雑な迷路に配置されているので、効率よく食べていくように。



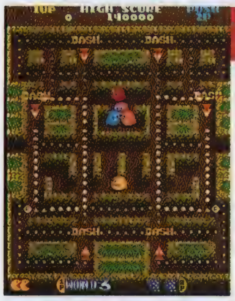
ROUND 10

立体ジャンプ面に小エサと中エサが配置されている。キンゾーはグズタとピンキーに合体するぞ。



ROUND 11

緑をイメージしたラウンド。合体アオスケは分身するとやっかいなので、合体する前におさえておくこと。



ROUND 12

このラウンドにある中エサは、ダッシュゾーンを使えばかなりラクに食べつくすことができる。



ROUND 13

わりと複雑な立体面だが、ワープゾーンは2か所だけ。エサはパワーエサの効力発揮中に食べること。



ROUND 14

ジャンプ直後にある無敵時間をうまく利用していかないと、ラウンドクリアはむずかしい。



ROUND 15

この面でキンゾーを放っておくと、最終的には4匹すべてが合体してしまう。早めに始末せよ。



ROUND 16

エサの半分ぐらいが中エサだが、ダッシュゾーンを使えば楽勝。残りはパワーエサを使って食べていこう。



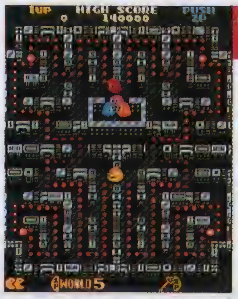
ROUND 17

ここまでくると、さすがに敵も手強い。パワーエサだけに頼らず、狙ってアイテムもだしていきたい。



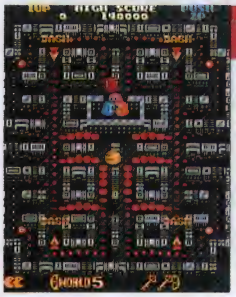
ROUND 18

ジャンプゾーンとイジケキンゾーを上手に使っていけば、比較的ラクにクリアできるだろう。



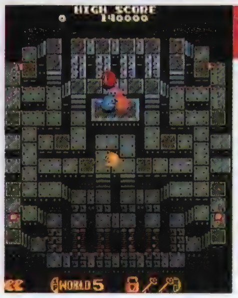
ROUND 19

1本道多し。オレンジカプセルでスピードアップし、ブルーカプセルでイッキに食べたいところだ。



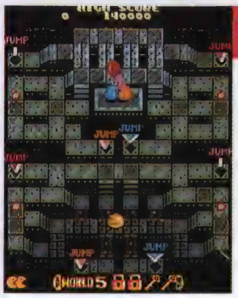
ROUND 20

パックマンはダッシュ中に曲がることができる。あまったダッシュゾーンは有効に使っていこう。



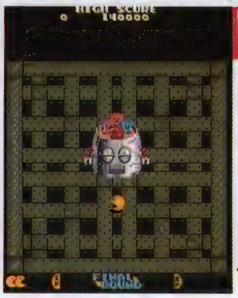
ROUND 21

エサが広範囲に配置されているので、パワーエサだけではツライかも。アイテムも活用せよ。



ROUND 22

ジャンプゾーンを使わないと、画面の上下の行き来ができない。ジャンプの位置を把握しよう。



ROUND 23

最終面。モンスターを避けつつ、画面上のドットをすべて食べる……を2回くり返せばラウンド・クリア。

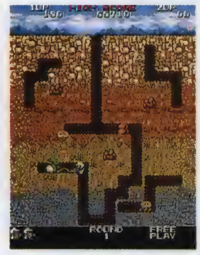
ディグダグアレンジメント

掘って掘って掘り進み，ポンプを突き刺し，岩を落として敵を倒していくのがオリジナル『ディグダグ』のルール。とくに岩でまとめて敵を倒し，高得点を得るのは爽快だ。

『ディグダグアレンジメント』では，オリジナルのルールはそのままに，アイテム出現や対ボス戦などの要素がプラスされている。また，2人同時プレイは協力だけでなく，ジャマし合うこともできるのだ。



◀オリジナル版の敵はプーカァとファイガーだけ

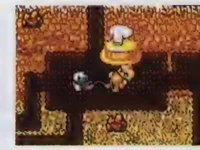


▶アレンジ版では地層がリアルになっている

2人プレイで掘る

『ディグダグ』のアレンジ版も2人同時プレイが楽しめる。しかも協力プレイだけでなく，なんと相手を破裂させる（！）こともできるのだ。なお，お互いのプレイヤーのモリがカチ合うと連打勝負になり，これに負けたプレイヤーは0.5秒間硬直してしまうぞ。





◀▲協力ばかりでなく，たまには対戦ノリで破裂させ合うのもおもしろいかも？

ベジタブルターゲット得点表

同一ラウンド中に岩もしくはコズモボールを計2個落下させると，ベジタブルターゲットが出現。取ると，ベジタブルにおうじたボーナス得点が加算される。なお，ベジタブルは10秒で消えてしまうので，早めに取りにいこう。ちなみにボス・ラウンドには出現しないぞ。

ベジタブル	出現ROUND	得点
にんじん	1	400pts.
かぶ	2	600pts.
きのこ	3	800pts.
きゅうり	4，5	1,000pts.
なす	6，7	2,000pts.
ピーマン	8，9	3,000pts.
とまと	10，11	4,000pts.
たまねぎ	13，14	5,000pts.
すいか	15，16	6,000pts.
ギャルボス	17，18	7,000pts.
パイナップル	19，20	8,000pts.
いちご	21，22	9,000pts.
キャベツ	23	10,000pts.
ぶどう	25，26	11,000pts.
チェリー	27，28	12,000pts.
コーン	29	13,000pts.
オレンジ	31〜33	15,000pts.
リンゴ	34〜36	16,000pts.
キーウィー	37〜39	17,000pts.
レモン	41〜43	18,000pts.
ドーナツ	44〜46	19,000pts.
ケーキ	47〜49	20,000pts.

岩の種類

種類	説明
ノーマル岩	真下の土がなくなると，穴のつづくかぎり落下。
大岩	土を貫通しつつ最下段まで落下。
コズモボール	穴に沿って転がり，行き場がなくなると消滅。

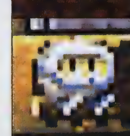
敵キャラクター紹介



プーカァ
オリジナルにも登場している謎の生き物。アルゴリズムもオリジナルとまったく同じ。



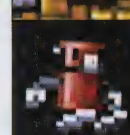
ファイガー
これもオリジナルに登場している，火を吐く怪獣。オリジナルと同じ動きをする。



ネオプーカァ
プーカァの強化版。アルゴリズムはプーカァと同じだが，移動やしぼみの速度が速い。



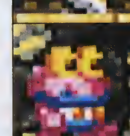
ネオファイガー
ファイガーの強化版。普通のファイガーよりも移動&しぼみが速いうえ，吐く炎も長い。



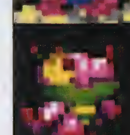
誘爆ロボ
破裂させると爆風が発生。誘爆ロボを中心に，64×64ドットの範囲内にいる敵を巻き込む。



ユニコーン
突進が得意なキャラ。プレイヤーとY座標が合うと，50%の確率で進行方向に突進する。



コズモ
たまに居眠りモードに入る，かわいいキャラ。通常はプーカァと同じ動きをする。



ドドンガドン
射程距離制限なしの火の玉を吐く。火の玉は土を少しケズり，これで岩が落ちることもある。



ブラックディグダグ
ディグダグと同性能のライバル・キャラ。ポンプ攻撃を仕掛けてくる強敵だ。

アイテムの出現条件&効果表

各ラウンドで特定の条件を満たすと，ラウンド開始から10秒後にアイテムが出現する（★の条件は，基板の電源を入れてからの累計）。なお，ボス・ラウンドには出現しない。

アイテム	条件／効果
くつ(100pts.)	条件：★320ドット歩く／効果：ディグダグの歩行スピードが1.2倍になる
赤ポンプ(200pts.)	条件：★モリを32回発射するごとに出現／効果：モリが16ドット長くなる
水色ポンプ(200pts.)	条件：★敵を16匹破裂させる／効果：モリのスピードが1.3倍になる
緑ポンプ(200pts.)	条件：★96回空気を送るごと出現／効果：ポンプのふくらみ速度が倍になる
黄ポンプ(400pts.)	条件：★2P時に4人以上ミスorコンティニューする／効果：全ポンプ効果取得
錠前(1,000pts.)	条件：256キャラぶん穴を掘る／効果：ミスしてもアイテムの効果を失わない
緑の砂時計(1,000pts.)	条件：3匹敵を逃すごとに出現／効果：敵全員が最大まで膨らみ10秒停止
赤の砂時計(5,000pts.)	条件：永久パターン防止キャラを2回だす／効果：すぐにハリーアップになる
黄ロッド(1,000pts.)	条件：岩を20個落とす／効果：隕石が降りそそぎ，当たった敵を倒していく
水色ロッド(1,000pts.)	条件：コズモボールを6個落とす／効果：光線が降りそそぎ，敵を倒す
光線銃(2,000pts.)	条件：くつ，ポンプを計6個取る／効果：レーザーが8発まで撃てる
バリア(1,000pts.)	条件：コズモボールで16匹倒す／効果：自分の周りにバリアが張られる
スペシャルフラッグ(100pts.)	条件：10人ミスするごとに出現／効果：ディグダグが1人増える
黄色い天秤(1,000pts.)	条件：ノーミスで6面進む／効果：敵を倒すたびに宝石がでるようになる
ネックレス(2,000pts.)	条件：黄色い天秤の効果を得たあと，敵を岩で倒す／効果：2,000pts.入る
指輪(500pts.)	条件：黄色い天秤の効果を得たあと，敵を破裂させる／効果：500pts.入る
緑の天秤(1,000pts.)	条件：ベジタブルを4，8，16，24個取る／効果：取るとベジタブルが出現
茶ひょうたん(10pts.)	条件：ラウンド中，どの出現条件も満たされていないと出現／効果：ナシ
緑ひょうたん(10pts.)	条件：32分の1の確率で出現／効果：ランダム(以下のうちのどれかになる)
A：ボーナス(出現確率：15%)	100～5,000点までのランダムな点数が入る
B：コマ(出現確率：15%)	コマがでてきて敵を倒す。コマの動きはコズモボールと同じ
C：宝石(出現確率：15%)	画面中に指輪とネックレスが散らばる。出現数は10個
D：ハリーアップ(出現確率：20%)	取った瞬間にハリーアップになってしまう
E：画面中の岩が割れる(出現確率：10%)	画面中の岩，コズモボールがすべて割れて使えなくなる
F：画面中の土がなくなる(出現確率：15%)	画面中の土が掘られた状態になる。岩も落ちる
G：ボンバー(出現確率：10%)	画面中でボールがはじけ，すべての敵を倒す

まとめ倒し時のメッセージ一覧

	ノーマル岩	大岩	コズモボール	誘爆
Good／	3	4	4	4
Great／	4	5	5	5
Exellent／	5	6	6	6
Wonderful／	6	7	7	7
Marvelous／	7	8	8	8
Genius／	8～9	9	9	9
Super Player／	10～11	10～11	10～11	10～11
Perfect／	12	12	12	12

破裂させたときの得点表

下の表は，敵キャラを破裂させたときに何点入るかを表わしたもの。※がついているキャラは，横から倒すと得点が2倍になるのだ。

	地上&1層	2層	3層	4層
プーカァ	200pts.	300pts.	400pts.	500pts.
ファイガー※	200pts.	300pts.	400pts.	500pts.
ネオプーカァ	250pts.	350pts.	450pts.	550pts.
ネオファイガー※	300pts.	400pts.	500pts.	600pts.
ロボ	200pts.	300pts.	400pts.	500pts.
ユニコーン※	300pts.	400pts.	500pts.	600pts.
ブラックディグダグ	1,000pts.	1,100pts.	1,200pts.	1,300pts.
ドドンガドン※	400pts.	500pts.	600pts.	700pts.
コズモ	200pts.	300pts.	400pts.	500pts.

まとめて倒したときの得点表

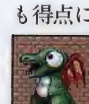
基本的に，まとめて敵キャラを倒すと高得点になる。なかでもノーマル岩は最高765,000pts.にも達する。狙ってみよう／

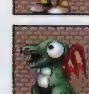
	ノーマル岩	大岩	コズモボール	誘爆
1匹	1,000pts.	1,000pts.	800pts.	800pts.
2匹	2,500pts.	2,000pts.	1,200pts.	1,200pts.
3匹	5,000pts.	3,000pts.	1,600pts.	1,600pts.
4匹	8,000pts.	4,500pts.	2,000pts.	2,000pts.
5匹	12,000pts.	6,000pts.	2,400pts.	2,400pts.
6匹	18,000pts.	8,000pts.	2,800pts.	2,800pts.
7匹	25,000pts.	10,000pts.	3,200pts.	3,200pts.
8匹	50,000pts.	15,000pts.	3,600pts.	3,600pts.
9匹	76,500pts.	20,000pts.	4,000pts.	4,000pts.
10匹	100,000pts.	30,000pts.	5,000pts.	5,000pts.
11匹	200,000pts.	50,000pts.	7,650pts.	7,650pts.
12匹	765,000pts.	76,500pts.	76,500pts.	76,500pts.

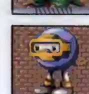
ボスキャラの得点

ボス・ラウンドでザコキャラを倒しても得点にはならない。


ROUND 12
20,000pts.


ROUND 24
30,000pts.


ROUND 30
50,000pts.


ROUND 40
76,500pts.


ROUND 50
100,000pts.

全ラウンド・マップ大公開



■ROUND 1 ～ 6 ： 大自然エリア
■ROUND 7 ～ 11 ： 工場エリア
■ROUND 13 ～ 19 ： 砂漠エリア
■ROUND 20 ～ 23 ： 遺跡エリア
■ROUND 25～29 ： 氷エリア
■ROUND 31～39 ： 月面エリアA
■ROUND 41～49 ： 月面エリアB
■ROUND 12, 24, 30, 40, 50 ： ボス・ラウンド



ラリーXアレンジメント

昔からゲーム・センターに行っていた人なら一度は耳にしたことがあるであろうフレーズ「ぱぱらぱぱっぱ〜，ぱぱらぱぱっぱ〜」……このBGMとともにヒットした作品，それが『ラリーX（ニューラリーX）』なのだ。レーダーで敵と自分の位置を把握しつつ，マップ上に点在するフラッグを取っていくというのが，基本ルール。そして今回のアレンジ版では，変化に富んだマップとアイテムの要素を加え，ゲーム性をいっそう高めている。

ここではアイテム，キャラクターの解説と，全15ラウンドぶんのマップを紹介しよう。



▲昔は横画面だったが，今回は縦画面。ちなみにオリジナル・モードでゲーム中にスタート・ボタンを押すとレーダーが拡大される

▼アレンジ版はさすがにキレイ。地形や車のグラフィックが一新され，ゲーム中に流れるBGMもアレンジされている



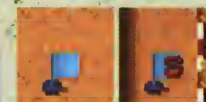
アイテムチェックポイント

各ラウンドのマップ中には，つねに青いチェックポイントが一つ存在している。それが「アイテムチェックポイント」だ。

ゲーム画面の下中央部分に表示されている「NEXT ITEM」のウインドウは，つぎのアイテムチェックポイントを取ったときにどういう効果が得られるかを表わしている。

「NEXT ITEM」が何になるかは，毎回ランダムで決定されるぞ。





◀▲左の写真のレーダーの矢印の場所に，上の写真のようなアイテムチェックポイントがある

キャラクター紹介



マイカー
プレイヤーが操作する唯一の車。レバーで操作し，ボタンを押すと対抗車を足止めさせる煙をだす。



FORMULA
オリジナル版にでてくる対抗車と同じアルゴリズムでマイカーを追いかけてくる。



TOURING
通常の速度は少し遅めだが，方向を変えずに進んでいる間はドンドン加速する。



DRAG
なんと，通常はレーダーに映らない。アイテムの「RADAR」を取ると，映るようになる。



NEO FORMULA
マイカーと同じような性能を持った車。マイカーが近づくと，煙をだして逃げる。



マイカーの煙
マイカーがだす煙。画面上に8個まで噴射可能で，有効時間は約3秒。一つ噴くたびに燃料を1ドット消費する。



NEO FORMULAの煙
NEO FORMULAがだす煙。画面上に1個しか出現せず，その有効時間は約2秒。マイカーにのみ当たる。



爆弾
アイテムの一つ「BOMBER」を取ったときに煙のかわりに使用できる。対抗車に当てて破壊しよう。



チェックポイント
これをすべて回収すればラウンド・クリアとなる。取りつづけると点数が上がっていくぞ。



スペシャルチェックポイント
これを回収すると，それ以降のチェックポイントの得点が2倍に。効果はそのラウンド内orミスするまで。

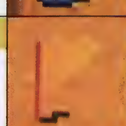


ラッキーチェックポイント
これを回収すると，そのときの燃料の量におうじた点数が加算される（下図参照）。早めに取っておきたい。

●ROUND1〜6 燃料1ドットにつき（2,000／60）pts.
●ROUND8〜10 燃料1ドットにつき（3,000／60）pts.
●ROUND12〜15 燃料1ドットにつき（4,000／60）pts.



アイテムチェックポイント
これを回収すると，画面下に表示されている「NEXT ITEM」の効果を得ることができる。



ボーナスラウンドチェックポイント
ボーナスラウンドにあるチェックポイント。一つ取るごとに，マイカーのスピードがアップする。



立体交差
各マップ内に2か所程度存在する。特別な仕掛けはないので，有効な使いかたを探してみよう。



岩
各ラウンド内に数個存在する。マイカーが当たるとミスになる。アイテムを使って壊すことも可能。



オイル
マイカー，対抗車を問わず，この上を通過した車は一定時間方向を変えることができなくなる。



ワープホール
遺跡の面に存在する。入口（赤）と出口（青）がペアになっていて，使用直後の一定時間は無敵。



ボーナスラウンドゴールゲート
ボーナスラウンドのゴール地点にある。チェックポイントを回収しなくても，ここにくればクリアだ。



ゴールゲート
最終ラウンドにおいて，すべてのチェックポイントを回収すると出現。ここを通過すればオールクリア。



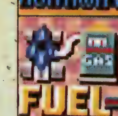
ATTACK
マイカーが巨大化して，対抗車や岩に攻撃することができる。有効時間は約5秒。



SLOW
約10秒間，対抗車の速度が落ちる。ちなみにSLOW中にSLOWアイテムはでない。



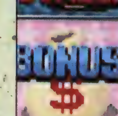
RUN AWAY
約5秒間，対抗車がマイカー周辺から逃げだす。フラッグが最後の一つになった場合はでない。



FUEL
FUELゲージの8ドットぶんだけ，マイカーの燃料が加算される。



BOMBER
煙のかわりに爆弾を置くことができる。制限個数は5個。置いた3秒後に自動的に爆発するぞ。



BONUS
毎度おなじみの7,650pts.が加算される。1回取ると，そのラウンドではでない。



RADAR
レーダーに映らない対抗車が映るようになる。そのラウンド中はずっと有効。



ROCK CRUSH
マップ内のすべての岩が破壊される。1回取ると，そのラウンドではでない。



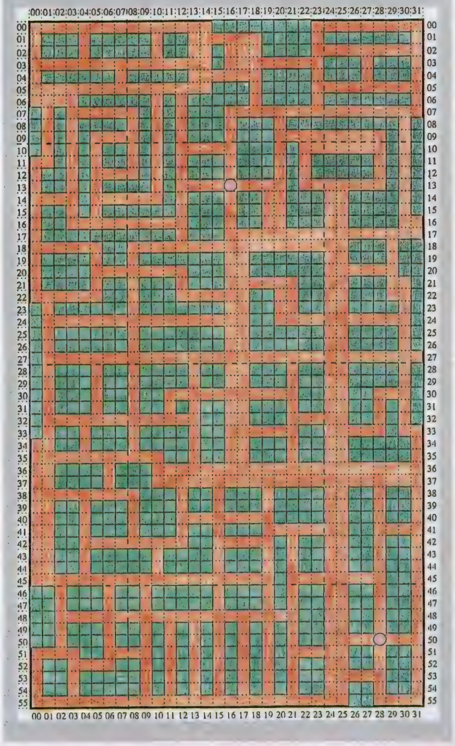
SPEED UP
マイカーの速度が上がる。そのラウンド中は有効だが，ミスすると効力を失う。



EXTEND
E・X・T・E・N・Dの6文字すべてをそろえると，マイカーが1台増える。

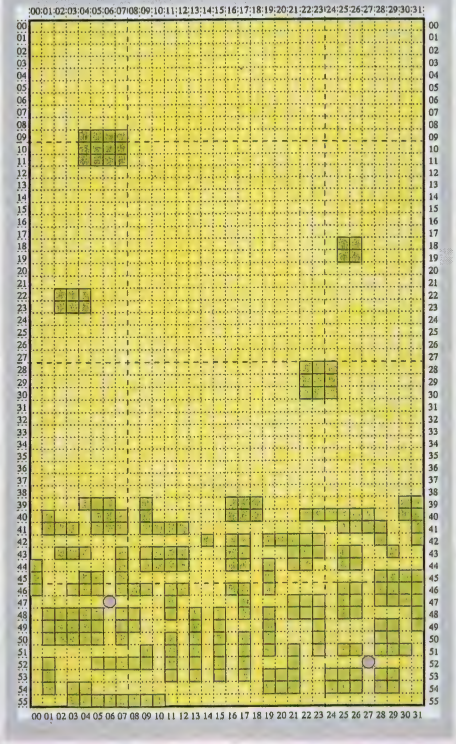
ROUND 1・2

公園のエリア。マップの内容は，立体交差を追加した以外，ほぼオリジナル版の初級コースと同じだ。



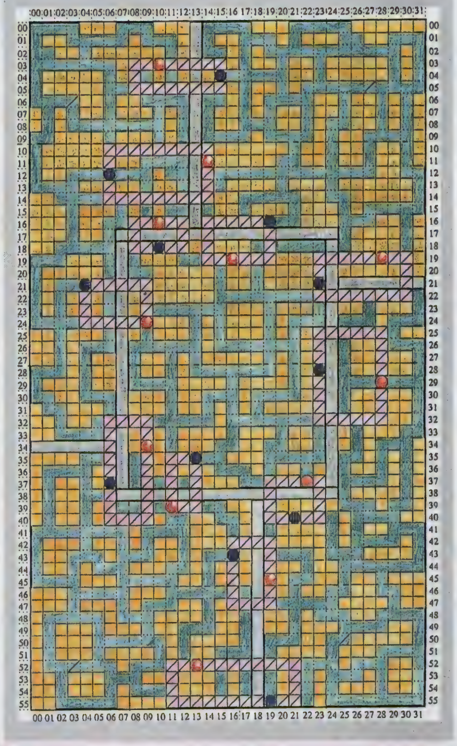
ROUND 4・5・6

砂漠のエリア。マップ上の約3分の2は砂漠なので，ほとんど壁がない広いコースになっている。レーダーにも気を配ろう。



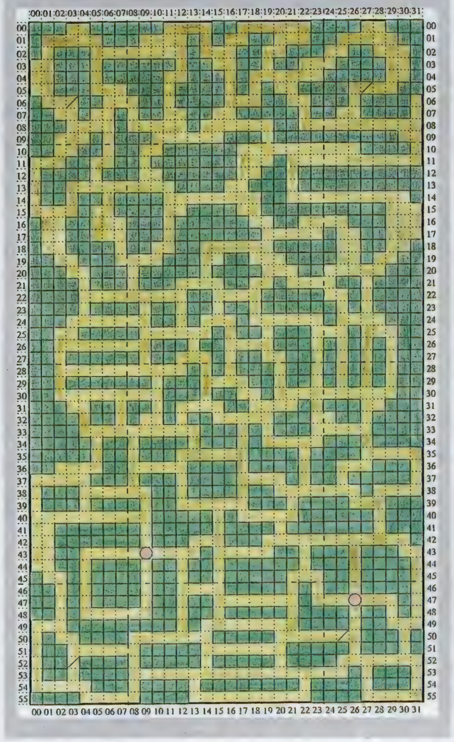
ROUND 8・9・10

遺跡のエリア。マップが壁で五つに仕切られているので，通路にあるワープホールを使って移動するのだ。



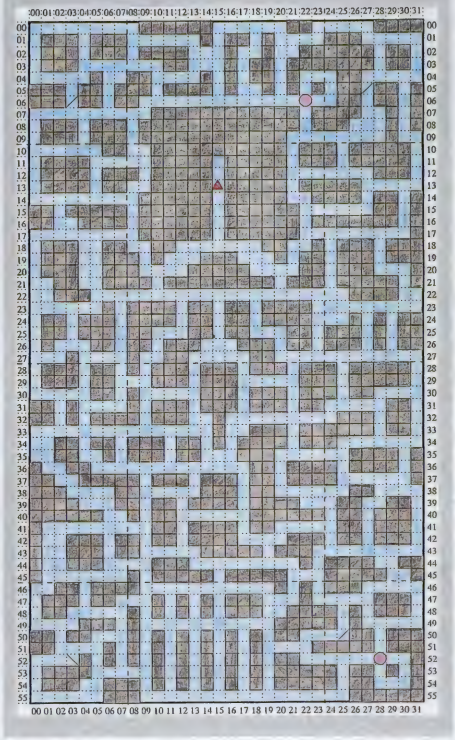
ROUND 12・13・14

山岳のエリア。マップの上半分はダートコース，下半分は開発が進んだ山の中のコースとなっている。



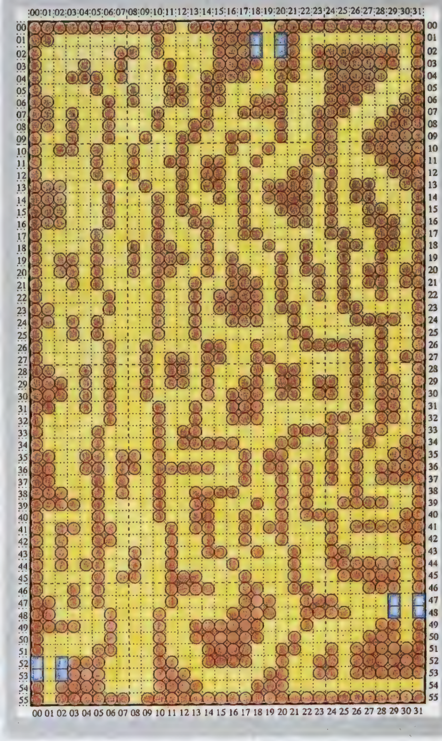
ROUND 15

最終ラウンド。街中のコースを走る。マップの上中央にゴールの用意されているスタンド席があるぞ。がんばろう。



ROUND 3・7・11

ボーナス・ラウンド。このラウンドで岩に当たっても燃料が減るだけでミスにはならないが，それだけボーナス得点も減ってしまう。



※マップ内の……赤の○印：ワープゾーン入口／青の○印：ワープゾーン出口／桃色の道：ワープ中の経路（以上遺跡エリアのみ）／赤い△印：ゴールゲート（ラウンド15のみ）／水色のゲート：ボーナス・ラウンド・ゴール／紫の○印：立体交差

協力：㈱キョーワインターナショナル

●コンピュータ・ゲームのルーツ アーケード・ゲームの歴史を編纂する!!●

Arcade Game Graffiti

第26回

1983年・Part9『スクープ！これがSF-Xだ！』

日本物産『SF-X』に関する長い話

プレステ版『ニチブツアーケードクラシックス』に『SF-X』が入ると聞いた。

「ずいぶんとマイナーな作品を選んだものだなあ」と思った。

『SF-X』といえば，（失礼ながら）日物の低迷期にひっそりと発売された非常にレアな横シューティングで，名前すら知る人が少ないであろううえに，（またも失礼ながら）ゲームも，あまりおもしろいものではない。

それでも，そんなレアな作品を移植しようなどとは，その意気や良しと思っていた。ナムコで言えば『ナムコミュージアム』に『ピストル大名の冒険』を入れるようなもの，コナミで言えば『バトランティス』と『にゃんにゃんパニック』をデラックス・パックと銘打って発売するようなものだ。さらにジャレコで言えば『ピンボ』と『エクセライザー』と……くどいよ，兄ちゃん。

話が横道にそれたが，懐かしの『SF-X』に再会できると思い，いそいそとプレステ版『SF-X』を起動させて愕然（がくぜん）とした。

「アーケード版と全然ちがう……」

いや，あなた，ちがうったって，『パックマン』でパターンが使えないとか，『グラディウス』で処理落ちする場所が微妙にちがうとか，そういう話ではないのである。

少なくとも筆者の知っている『SF-X』とは

SF-X

■日本物産
■スペース・シューティング



左方向と右方向ショットの2ボタンで敵トロット軍団を撃破する。魔王ブレイズン・エムを撃つと自機はSF-Xに変身，5秒間3連発射できる。コマンダーを撃つと画面内の敵全滅。ボーナス・ラウンドも。



▶タイトル画面。正真正銘'83年に発売された作品だ

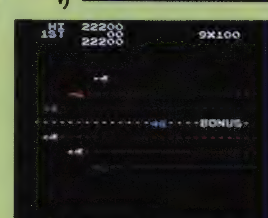


◀ボーナス・ラウンド。自機が敵に触れても大丈夫

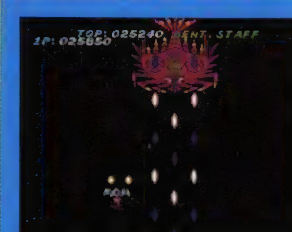
全然ちがう！ アーケード版とプレステ版！



▶自機の向きを左右に切り替えることができる



◀結果発表。ここだけカラフルな感じだね



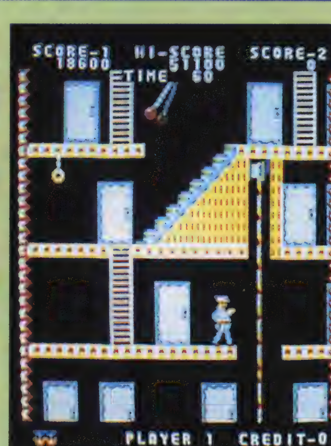
▲PS版は『ムーンクレスタ』もどきのゲーム内容なのだ

これがPS版『SF-X』だ！

タイムリミット

■中央リース
■アクション





ピストルを持ったポリスをコントロールし，仕掛けられた時限爆弾を止めて回る。エレベーター，吊り輪階段，ポールで敵を倒すなどの仕掛けも。ボーナス・ゲームは小爆弾を集めて文字をそろえる。

パンチアウト

■任天堂
■ボクシング

主人公をワイヤーフレームで表現したアップライト筐体タイプのボクシング。2モニタを使ってステイタスなどを表示。左右パンチ，ノックアウト・ブロー，ガード，スウェーなどの多彩な操作が可能。



▲2モニタのうち一つは，選手紹介やステイタス表示などに使用している



▲敵にパンチがヒットしたときのズッシリした手ごたえが快感だ！

「まったく別物のゲーム」がそこにあったのだ。こいつは，明らかに『ムーンクレスタ』をベースにしたアレンジ製品ではないか？

これは，『ドンキーコング』です，と言われて『ティップタップ』がだされるレベル……いや，『パックマン』です，と言われて『クリスタルキャッスル』がでてきたような，いや，『パンチアウト』です，と言われて『火激』がでてきたようなメガトン級の衝撃である。



◀アーケード版「SF-X」ゲーム・パンフレット。数は少ないがきちんと発売されたゲームだ

なぜ？　少なくとも日本国内に出回っていた『SF-X』は，下記の写真のとおりの横シューティングである。内容をざっと解説しよう。

左方向ショットと右方向ショットの2ボタン（各ボタンを押すたびにそちらの方向に機体が向く）を使って，敵トロット軍団および魔王ブレイズン・エムを撃破していく。規定数だけ敵を倒すとラウンド・クリアとなる。

敵は耐久力1～2の範囲で構成されている。一応編隊を組んで飛行してくるが，動きが粗雑で特徴的なものもなく，数も少ないので，遊んでいて散漫（さんまん）な印象が濃い，と評しても辛辣（しんらつ）すぎることはないと信じる。

ちなみに，傑作なのが各ラウンドの名称だ。おもなものを以下に記しておく。

「四次元への入り口」「一次元・悪魔幻想」「二次元・魔人宮殿」「三次元・悪魔の心臓部」「ゴール・四次元（そこに悪魔が）」

……というゲーム内容で，『SF-X』は発売されている。手元に当時の説明紙（筐体に貼る物）があるが，それにはライセンス・シールまで貼られているのだから，まちがいない。

考えられるのは，これは国内版『SF-X』であり，海外版『SF-X』はタイトルだけ共通の別ゲームで，それをプレステへ移植したという可能性だ。

しかし，それもおかしな話だ。同一内容の製品を国内外でタイトルを変えて発売するというのはよくあるが，その逆をやるというのは意味がない。百歩譲ってそれをやったとして，なぜ十分レアで希少価値のある国内版を移植せずに，わざわざ海外版を移植するのか？

ちなみに，プレステ版『ニチブツアーケードクラシックス』には『フリスキートム』や『クレイジークライマー』の続編なるものも組み込まれており，それぞれに海外向けとか当時ボツになったとかいう話になっているが（『フリスキートム』ニュー・バージョンや『クレイジークライマー2』とは別物とのこと），本当にそんなゲームあったのだろうか？　筆者には，宇宙人解剖フィルムの真偽よりも謎である。**（Part9終わり・Part10につづく）**

参考資料：

キョーワインターナショナル『THE HISTORY OF VIDEO GAMES』，A.M.P.グループ／アマチュアライン『究極ビデオゲームリスト1995』

Dr.ミクロ

■サンリツ電気
■アクション



ミクロ博士の大冒険。ジャンプと銃でロボット，気泡，試験管の液などの障害を乗り越え，ビクトリー・シールドを取ると面クリア。モンスターやアメーバの培養実験室，ロボット工場が登場。

アメリカ横断ウルトラクイズ

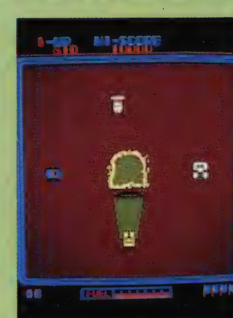
■タイトー
■クイズ



同名の人気TV番組をゲーム化。5問ごとにつぎのステップへ進め，3問ミスでゲームオーバー。敗者復活も。専用筐体を採用，全15ステップ・クリアで認定登録カードがでる。PART5まで発売済。

カージャンボリー

■大森電気
■クラッシュ・アクション



自車を操作して敵に体当たりし，破壊するアクション。燃料が切れるとアウト。オートバイ，ブルトーザー，動物などの敵が登場。ジャンプ台の仕掛けやボーナス・ステージも。

幻魔大戦

■データイースト
■ビデオ・ディスク・シューティング

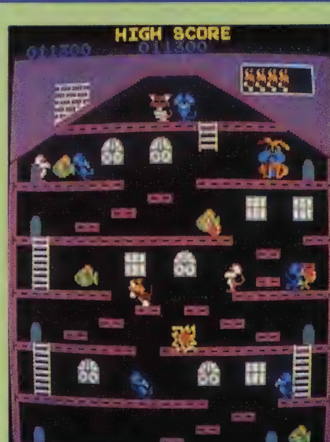


光学式ビデオ・ディスクを採用，「幻魔大戦」のアニメーション映画を題材にしたシューティング。サイボーグのベガを操作し，精神エネルギーを発射して幻魔と戦う。（※写真はコクピット筐体）

マウサー

■UPL
■アクション





ネズミの忠助連合軍に捕らわれた花嫁マリヤを救出するため，主人公ニャン太がジャンプを駆使して最上階へ向かう。ネズミを捕まえると最上階へのハシゴが伸びる。犬のワン公に触れるとミス。

サターン

■ジャレコ
■シューティング

フルオートのビーム砲と2連ミサイルを使いわけて敵を撃破していくシューティング。背景が土星だから「サターン」。先のラウンドでは，自機が小さくなる別モードのゲームも遊べる。



▲土星をバックに戦いが！　しかし，このスペース・シャトル（？）は……



▲自機の移動方向を変えられる別モードもあるぞ

俺コレ 大増ページだ スペシャル

スーパーライト　メンソール

SUPER Light Menthole

俺：ベニー松山

ジャパン・マジックコンベンション 優勝を目指し牙を研ぐ漢(おとこ)たち！

やあやあ俺だ俺だ。ベニ松だ。

今，近所の公園では桜吹雪が舞っている。それを仕事部屋で想像しながら，俺は滂沱と涙を流している。

今年，俺は花見をしていないのだ。桜の下で咲き誇る花を愛で，酒を酌み交わす——春最大の行事，いや，このベニ松にとっては年間を通じてもっとも愛する重要な宴である。その証拠に，もしこの俺に娘が生まれたら名前は“桜”にすると心に誓っている。『ストZERO2』が発表される前からだ。ホントだぞ。

その花見を一度もしない年など，酒の味を覚えて以来12年間なかったことだ。今から東北・北海道に向かえばまだ間に合うだろうが，それも俺には許されない。

とにかく仕事が忙しい。時間がないのだ。1日酒におぼれ，花見に費やすこともできぬ。

だが，そんな中で，これだけは外すワケにはいかぬというイベントがあった。

M：tG日本語版発売記念イベント——去る4月9日に新宿で行なわれたジャパン・マジックコンベンションである。

当日はさまざまな催しが行なわれたが，なんと言ってもメインは，日本語版スターター2パックによるチーム対抗シールドデッキトーナメントであった。

これに，勝つ——それが花見を捨ててまで見た俺の夢である。

これは，夢に賭けた漢たちの壮大なる物語（笑）である。

山下 章，チーム結成前に脱落！ ベーマガ・チーム第3の男は誰？

出場を決めたベニ松に対し，あれほどまでに自分の実力を吹聴した山下は冷たかった。

「だって自分でデッキ組んだことないもの。あと，キミのデッキで使ったヤツ以外，どんなカードがあるのか知らなーい」

それは実力とは言わぬのだアキラよ！　その言葉をぐっと噛み殺したベニ松であったが，どのみちこのクソ忙しい時期に山下にイチからカードのレクチャーなどしておれぬ。

そのとき，すでにメンバーとして組み込まれていたサイアス絵師・高橋政輝の，ブリキの太鼓を思わせる笑顔が俺の脳裏をよぎった。

この状況を『魁！男塾』にたとえるなら，高橋は男・富樫といったところであろう。チーム3名のうち2人が勝たねばならぬとなれば，ここでほしいのは虎丸ではなくマッハパンチのJである。もういい。山下はいらぬ。

「おう佐久間，元気か。キミの名前でメンバー表だしておいたから，ヨロシク」

「ちょっとアンタ，なんてコトを……」

電話の向こうで何やら騒いでいたが，俺はかまわず受話器を置いた。

とりあえず3人目のメンバーは決まった。佐久間亮介——M：tGの実力は未知数。しかし，少なくとも山下よりはルールを習熟しているハズだ。Jとはいかぬまでも，三面拳の誰だか（額に大往生とか描いてあるヤツ）ぐらいの働きはしてくれることだろう。

そして一度の打ち合わせもなく，その朝はやってきた——。

ベニ松，脳天に釘刺され状態！ 期待の新人・佐久間の正体も……

つまずきは最初から起きた。

開会挨拶の後にルールの説明が行なわれたのだったが，ここでキツイお達しがあった。

「取材と称して他チームのデッキをのぞき込む輩がおりますので注意しましょう」

なんと！　そんな真似をする卑劣漢がいるなんて！　ひどいひどい！　誰なんだ!?

あ，俺だわ（3月号俺コレ参照）。

いや，しかしだな，アレはああいうコトも可能なのに野放してよいのかと警鐘を鳴らす意味で，その何だ……あーもうわかった，悪かったっすよ。しかしですね，こんな満座でそういうこと言わんでも——と，チームリーダーベニ松は自業自得とはいえ試合開始前から巨大な精神ダメージを負ってしまっていた。

説明は終わり，つぎに配布されている日本語版スターター2個を使ったシールドデッキの構築タイムに移る。チーム内でもカードのやりとりは禁止であるため，土地カードを含む120枚のスターターに何が含まれているかでデッキの性能は大きく左右される。つまり，運の要素がより強くなるのである。

チーム内でのデッキ構築の助言は許されているので，俺は佐久間のデッキをのぞいた。

白と赤をメインにしたデッキである。それはよい。ただ，「野火(FLASHFIRE)」(自分の土地も含めて平地をすべて破壊する）が入っているのはナゼかな？　白魔法だったら当然自分も平地を使うよね？

「えっ？　そうなんですか？」



▲M：tGの産みの親，リチャード・ガーフィールド氏。遠くアメリカを離れた日本でのイベントの盛況ぶりに，緊張しつつも上機嫌だったようだ



▲そのガーフィールド氏のスピーチに聞き入る参加者たち。イベントホールいっぱいに設置された対戦テーブルはM：tGファンで埋め尽くされた



▲アジアチャンピオンたちとの国際エキシビジョンマッチに参加する国内トーナメントの強者たち。昨年末の東京大会優勝者も参加していたぞ

ニコチン・タールの部屋

4月9日と言えば火曜日，しかも午前11時の開会とあって，俺は正直なところ不安を抱かずにはいられなかった。

普通に会社勤めをしている人はまず参加できないだろう。それに大学はともかく，中学・高校はすでに授業がはじまっている。こんな平日のイベントに，一体どれだけの参加者が見込めるのだろうか，と。

しかし当日，会場となった新宿NSビルイベントホールに足を踏み入れて，驚いた。

とにかくすごい人である。昨年末の東京大会とは比べものにならない広さのホールが，開会前からほぼいっぱいに混み合っている。当日参加者は立ち見にもなるという盛況ぶりであった。これだけでも，いかにM：tG日本語版が注目されているかがわかる。ガラガラだったらどうしようなどと，当事者でもないのに心配したのがバカらしいほどだ。



▲にこやかにサインをこなすクリストファー・ラッシュ氏。氏のイラストのカードを用意しておらず，土地カードの森にサインをしてもらう人も

このイベントは日本国内の正規代理店であるホビージャパンと，発売元であるウィザード・オブ・ザ・コースト社（WoC）の共催で，アメリカからもゲーム・デザイナーのリチャード・ガーフィールド氏を始め，WoCの社長や役員が多数来日していた。プレス向けの記者会見も別室で行なわれ，M：tGの国内販売にいかに力を入れているかを物語っていた。

今回はシールドトーナメント戦の他にもいくつかのイベントが用意されていたが，なかでも香港や台湾，韓国，シンガポールなどのチャンピオンを招いての，国内トーナメントの優勝者たちとのエキシビジョンマッチが目を引いた。先頃香港に旅行した友人は「香港のどこにマジック売っとるんじゃー」と言っていたが，大変ハイレベルな対戦からしてやっぱり売っていたのだろう。

ガーフィールド氏とイラストレーターのクリストファー・ラッシュ氏のサイン会も行なわれ，ここも長蛇の列ができる大盛況だった。

ラッシュ氏といえばM：tGで数多くのイラストを手がけており，俺のもっとも好きなアーティストのひとりである。来日の情報を事前にキャッチした俺は，日本語版ではないがラッシュ氏のイラストのレアカードを用意して当日に臨み，サインをゲットした。このうちの1枚，グリーンマナバッテリー（使えねー）を俺コレ愛読者にプレゼントしよう。くわしくは欄外をチェック！



▲白熱の国際エキシビジョン。アジアチャンピオンたちの，ひと味ちがう構築のデッキを観戦できた。日本チームのひとりが総合優勝を果たしたぞ

コイツをプレゼントだ!!



もはや運以前の問題となった。こうなった以上，俺と高橋が勝ち進むしかない。前回の大会で1回戦負けを喫した高橋が，である。

春の陽気に，凍（い）てつく北風が吹き抜けた。

負けても楽しいマジック道 敗残魔術師たちに幸あれ

「投了です」

トーナメント第2回戦・4番テーブル。

1勝1敗で迎えた第3セット，45分のタイムアップまであと1分を残すところで，俺の手札はハラリと卓上に舞った。

他の2人はすでに対戦を終えている。2回戦の帰趨（きすう）は俺の勝敗にゆだねられていた。だが，第2セットを1ライフ差で落としたときから，俺の緊張の糸はプツリと切れてしまっていた。

投了の瞬間，我々の敗退は確定した。

結果として，寝不足に加えてトーナメント開始直前からポンポンが痛いと言いだした佐久間は予想にたがわず2連敗。そして，意外なことにあの高橋は2連勝をおさめていた。

「さーてと。この前の俺コレではさんざんな書かれかたをしたけど，今回の敗北は誰がA級戦犯ですかね？　シールド戦の経験もなく駆りだされた佐久間クンではなし，2回とも勝ったボクでもないですよね？」

「えー？　山下さんかな？」

「ちがうね」

「……はい。そうです。俺が悪かったです。でも，楽しかったよなあ。つぎもやろうぜ」

「いつもオチはこれですか」

敗残の魔術師3人を包む夕暮れの空に，西風の隼（はやぶさ）がいつまでも螺旋（らせん）を描いていた（ウソ）。



▲記者会見におけるWoC社長のピーター・アドキンソン氏。ゲーム業界以外の関心も高まっており，会見は立ち見がでるほどの報道陣がつめかけた



▲ベーマガ・チームの三流魔術師たち。寝不足やら腹痛やらで，もはや戦う状態にない。1回戦を勝ち抜いた時点で運を使い果たしていたか



▲シールド戦の優勝チーム「獨協タイプⅠ」。5月にカリフォルニアで行なわれるプロ・トーナメント出場権と往復航空チケットをゲットした！

※クリストファー・ラッシュ氏の直筆サイン入りレアカード「グリーンマナバッテリー」を抽選で1名にプレゼント（ベニ松自腹カード）！ほしい人はハガキに住所・氏名と心温まるコメントを書いて，ベーマガ編集部『俺コレ・ギブミー緑の魔力貯蔵器』係まで！

ニンテンドウ　ロクジュウヨン

N64新聞

文責：八巻将之

「NINTENDO64（以下，N64）」の発売にともないベーマガにも新コーナーが発足。その名も「N64新聞」／N64の最新情報が一目でわかるこのコーナー。今月はハード構成＋同時発売ソフト3本を紹介するぞ。

「NINTENDO64」6月23日発売決定!! 今度こそ本当だ!

もはや日本のみならず，全世界注目の新ハード，N64。発売延期というハプニングはあったが，新たなゲーム画面もぞくぞくと公開されはじめ，まずは一安心といったところだ。

では，発売日に向けて，もう一度N64のおさらいといこう。本体は25,000円（税別）で，6月23日発売。同梱品はACアダプタ＆コントローラ1個。ケーブル類は基本的にスーパーファミコン用のものを流用するが，RGBケーブルとRF関連の機器は使用不可なので注意してほしい。別売りの周辺機器に関しては，右下の一覧表に記載されているとおりだ。

つぎに，肝心のゲームソフトについてだが本体と同時発売されるのは『スーパーマリオ64』『パイロットウィングス64』『最強羽生将棋』の3本。この3本については，以下でくわしく紹介しているので，そちらを参考に。これら以外ではイマジニアから『熱闘プロ野球スタジアムキング』『ダイナマイトサッカー』『マルチレーシング』（いずれも仮称）の3本が発売を予定されている。発売は今秋から来春にかけてとのこと。来月以降の情報に期待せよ。



◀ついに発売されるN64。本体同梱のコントローラ（グレー）以外にも，別売りで計5色のコントローラブロスが用意されており，非常にカラフルだ。周辺機器のくわしい情報も明らかになり，あとは発売日を待つばかり。予算の都合はついたかな？

NINTENDO64 別売り周辺機器一覧

名称	価格（税別）	備考
RFスイッチUV	1,500円	本体同時6月23日発売
専用RFモジュレータ	1,000円	〃
モノラルAVケーブル	1,200円	スーパーファミコン用と同一。ただし，RGBケーブルは使用不可
ステレオAVケーブル	1,500円	
S端子ケーブル	2,500円	
コントローラブロス（ブラック・ブルー・グリーン・レッド・イエロー）	2,500円	本体同時6月23日発売
コントローラパック	1,000円	256K・SRAM
NINTENDO64　ACアダプタ	2,500円	

本体と同時発売のゲームソフトはこの3タイトル

パイロットウィングス64

■任天堂　■スカイスポーツSLG
■9,800円　■6月23日発売予定

スーパーファミコンの発売当初，そのハード性能をまざまざと見せつける内容で話題になった名作フライトSLG『パイロットウィングス』。その作品が『パイロットウィングス64』と名前を改め，新たにN64で発売される。これは「ハードの進化ぶりを一目でユーザーに感じてもらえれば」という任天堂のイキな計らいといったところだろうか？

実際，ゲーム画面を見てもらえばわかるとおり，その進化ぶりには思わずア然としてしまう。今回，掲載した写真以外にも遊園地の中や，マンハッタンのビル街など，多種多用なステージが用意されており，そのいずれもが初代『パイロットウィングス』をはるかに上回る美しさときている。同シリーズの魅力である絶妙の浮遊感覚も，もちろん健在で，これなら全国の『パイロットウィングス』フリークも満足することはまちがいない。

スーパーファミコンで体験したあの衝撃に再び出会える日はもうすぐだ。

何かがちがう？



▲これは有名なラシュモア山の写真。しかし，左端の顔はどう見ても……？



▶いくつか用意されたマップの中には，こうしたアメリカ大陸のミニチュア版のような場所もあるのだ



◀個性派ぞろいのキャラクターたちにも，ご注目。ハングライダーは気持ち良さそうだ

スーパーマリオ64

■任天堂　■アクション
■9,800円　■6月23日発売予定

タイトルの発表当初から，何かと注目を集めてきた『スーパーマリオ64』。ここにきて新たな画面写真も公開され，おぼろげながらその全貌が見えてきたという感じだ。

月並みな感想かもしれないが，実際に画面写真をながめていると，まずおどろかされるのは，そのグラフィックの美しさ。鏡に写った自分をのぞき込むマリオ，危険なトラップに果敢にも挑んでいくマリオ。今までのハードでは表現できなかった新しい「マリオワールド」が，そこにはある。

また，この「おどろき」には視点の変化からくる「おどろき」というものも多分に含まれている。

今までの2D世界にくらべ，見たこともない奥深さで迫ってくる3Dのゲーム画面。それが『マリオ』シリーズ本来のオモシロさを損なってしまわないかという，いらぬ心配をさせてくれるのだ。

『マリオ』シリーズ本来のオモシロさとは，ゲームそのものオモシロさにある。そして，同シリーズにおけるそれは，絶妙のゲーム・バランスであったり，操作感覚であったわけだ。

2Dアクション・ゲームの究極とまでいわれた『マリオ』シリーズが3Dアクション・ゲームに生まれ変わったとき，その「オモシロさ」は，はたしてどのような変化を遂げるのだろうか？　今はまだ，これらの写真を見て想像することしかできないが，すべての解答は6月23日に任天堂から示されるはず。そして，そのときはもう目前に迫っているのだ。

トラップにつぐトラップ





▲▶マリオの行く手にはトラップがいっぱい！　今まで以上に手ごわそうだ



▲何やらあやしげな雰囲気の鏡の間。見とれていると……



◀大きな鉄球が道をふさぐ。すり抜けて前進したいが……。うまくいくかな？

マリオ空を飛ぶ!



▲太陽に向かって飛んでいくマリオ。その帽子には，たしかに羽のようなものが……!?



▲高所恐怖症の人にはかなり強烈なこのアングル。下にはリフトのようなものも見える

これがウワサのメタルマリオ



▲これが話題のメタルマリオだ！どんな効果があるのかは今のところ不明。う～ん残念

最強羽生将棋

■セタ　■将棋
■9,800円　■6月23日発売予定

本体同時発売ソフト，最後の3本目はセタの『最強羽生将棋』。名前のとおり将棋界最強の棋士，羽生善治七冠王をメイン・キャラクターに使用した本格将棋ソフトだ。

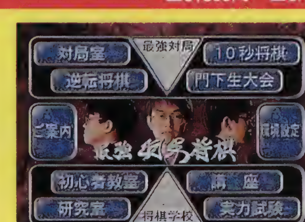
一般的に将棋ソフトの善し悪しはハードの性能に左右される。というのも将棋ソフトに求められるのは強い思考アルゴリズムと短い思考時間。この二つを向上させるには，より強力なマシンパワーが必要となるからだ。

本作はN64の強力なマシンパワーを得ることで，そうした不満点をイッキに解消。真に強く，早い将棋ソフトに仕上がっている。もちろん，羽生七冠王のデータも数多く収録されているので，ファンの人も安心だ。

名人をめざせ!



▲「研究室」では羽生七冠王の棋譜を参照することもできる。じつに612局もの棋譜が収録されているというからオドロキ



◀研究室以外にも，さまざまな機能を搭載。実力試験モードでは段級位の判定も行なってくれるぞ



▶ゲーム中の対局画面。将棋盤と駒がくっきりしていて，文字も読みやすい。これがN64の実力だ

サターン最前線

今月の特集は，先月号のラストでちょこっと紹介した『NiGHTS』。既存のアクション・ゲーム界に新風を吹き込みそうな注目の1作だぞ。ゲームをより快適にプレイするためのアナログ・パッドもソフトと同時に登場する予定だ。

◆ 担当：中村京子 ◆

自由奔放なニューヒーロー「ナイツ」登場!



オレの名はナイツ。悪夢の世界「ナイトメア」の支配者，ワイズマンに創りだされた，ファーストレベルのナイトメアンだ。そもそもアイツは，夢の世界をすべて自分のモノにするという御大層な計画の一端としてオレを創ったらしいが，フン，オレは誰かの支配を受けるなんてまっぴらなんだ。自由を奪われることほどツマラないことはないからな。案の定，ヤツはそれが気に入らないらしく，オレを夢の狭間（はざま）の神殿に閉じ込めちまった。

でも，見つけたのさ。この神殿の呪縛（じゅばく）を解く「勇気のイデア」を持った人間を。おい，お前たち！ オレと力を合わせて，ワイズマンのヤツをたたきのめしてやろうぜ！ 人間たちの夢とオレの自由をとりもどすため，そして，お前たちが持つ小さな勇気を，真の勇気にするためにな!!



エリオット

◀優等生で人前では感情をださないクールな性格



クラリス

▶幼さを残す，感受性の高い15才の少女

「イデア」とは？

人間の持つ意識。人が異次元空間「ナイトディメンション」（夢の世界）を訪れるとき，その人の周囲を回る球体として現れる。イデアには「純粋」「成長」「知性」「希望」「勇気」の五つがあるが，今ではすべてを持つ人間は珍しく，とくに「勇気」を持つ者はほとんどいないと言われている。

夢の世界はこのイデアを投影したものであるため，個人により異なって見えるのだ。

夢の世界とは？

ナイトディメンションには二つの世界がある。一つは「ナイトピア」で，ここでは陽気な住人「ナイトピアン」がイデアをとおして人の意識をのぞき，その中の「楽しみ」の感情を空間に投影する。それゆえナイトピアは美しく，楽しさあふれる世界である。

その対極に位置する「ナイトメア」は，人を怖がらせることに喜びを感じる「ナイトメアン」が住む悪夢の世界で，その人がもっとも恐れるイメージが襲いかかる。しかし，勇気をだしてこの世界に立ち向かってこそ，人は真に成長できるのだ。

ナイトピアン





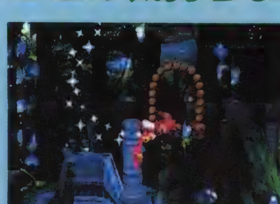
ナイトメアン

空を自由に飛び回ることの気持ちよさ

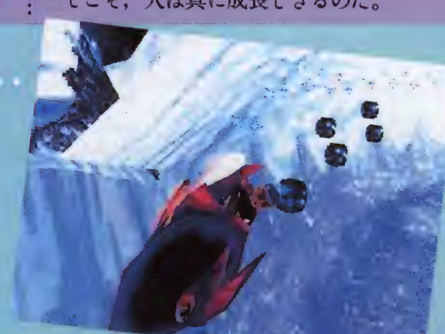
『NiGHTS』の魅力は，何と言っても空を自由に飛び回ることだ。光をまといながら両手を広げて飛ぶナイツの姿は，人間のあこがれであり，自由の象徴でもある。

もちろんゲーム的にも，あのソニックチームが手がけているだけあって随所に見るべき点がある。敵を光の尾でクルッと囲んでやっつけたり，風船のように跳ねる巨大な敵をつかみ，タイミングを見て投げ飛ばすなど，「飛ぶ」ことを活かした，新鮮なアクションばかりだ。

発売は夏の予定。ナイツと一緒にファンタジックな夢の世界を飛び回ろう。



◀各ステージでワイズマンに奪われたイデアをとりもどせば，ボスのいるナイトメアへ行ける





▶エリオットとクラリスは，ナイツと同化することで飛べるようになる。彼女のそばで喜んでいるのはナイトピアンだ



◀▶ソリに変形したナイツに乗るエリオット。背景にいるナイトピアンはプレイごとにちがう表情を見せる

プレイステーションJournal

"PSファイティングBOX"の売れ行きが好調らしい。というのも『鉄拳2』や『ヴァンパイア』とセットで購入する人が多かったためだったとか。なんか格闘パワー炸裂ってカンジだよね。今回は，そんな格闘ファン必見のソフトを紹介しちゃうゾ。

◆ 担当：曳地哲司 ◆

スクウェアがはなつPS用ソフト第1弾はコレだ!!

3D格闘『TOBAL NO.1』今夏発売!!

『F.F.VII』で話題のスクウェアが，PS対応第1弾となる『TOBAL(トバル) NO.1』を発表した（価格5,800円で7月発売予定）。「RPGやSLGで勝負してくるだろう」という大方の予想に反して，同社初の3D格闘ゲームをリリースするというのだからオドロキだ。

今回スクウェアは，業界屈指のすばらしいスタッフを集結させ，意欲的に制作に取り組んでいる。まず，ゲームの核となるシステム開発には，3D格闘の制作経験者たちで結成したチームを起用。それまで彼らがつちかってきた経験を活かし，『トバル』のウリである360度全方向への移動・攻撃・防御が行なえるシステムを実現した。これにより，さらに進化した3D空間の演出が可能となったのだ。そして，ゲームの顔ともいえるキャラクターデザイン&世界設定には，人気マンガ「ドラゴンボール」やRPG『クロノ・トリガー』で知られる鳥山 明氏の参加が決定！　鳥山氏がデザインするユニークで個性的なキャラクターたちが，すべて美しいポリゴンで再現され，リアルな動きの闘いをくり広げるのだ。

PS第1弾，新ジャンル開拓など，まさに記念すべき作品となる本作は，今後のスクウェアを占ううえで重要な位置づけにある作品と言えよう。





▲エポンを軽がると持ち上げるホム。ここから投げ捨てるのか？　それとも……

▼ジャーマン・スープレックスが見事にキマった！　最近の女の子は過激すぎるっス（泣）





▲アチョー！　ニワトリ君（いま命名）ことオライムスの回し蹴りがクリーンヒット



鳥山 明が描いた登場キャラクターたち

チュージー・ウー
◀独学で武術をマスターした17才の青年

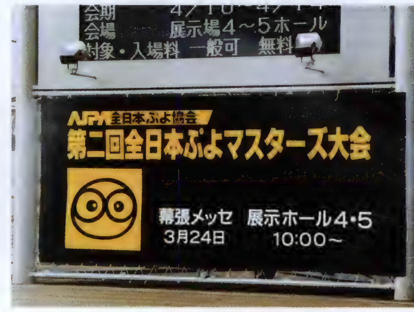
エポン
▶もの静かだが激しい闘志を持つ女性

オライムス
▶じつはやさしい二児&卵の父親（父鶏？）

ホム
▲武術家に弟子入りした作業用ロボット

※画面写真はすべて開発中のものです。

好評御礼 とことん ぷよぷよ通2通



■対応機種
- アーケード
- メガドライブ
- ゲームギア
- セガサターン
- PC-9821&DOS/V
- スーパーファミコン
- SFC『リミックス』
- PCエンジン
- プレイステーション（夏ごろ発売予定）



毎度毎度の「とこぷー通」です。「オール・アバウト・ぷよぷよ通」，読んでもらえたでしょーか。楽譜がない／という怒りの声が多くて，とても恐縮してます（ゴメンナサイ）。さて今月は，ちょっと遅くなったけれど第二回マスターズ大会の総力レポートだ。　　（講師：大出綾太）

第二回マスターズ大会 18,000人の大熱狂／

それでは，3月24日に千葉・幕張メッセで開催された「第二回全日本ぷよマスターズ大会」のくわしいレポートをお伝えしよう。

午前9時50分に開場した時点で，メッセ前に3,000人近くの行列ができていたという盛況なスタートだった。情報によると，有明コロシアムに行ってしまった人もいたとか（ポスターなどでフォローしたそうだ）。予選開始は10時50分。方式は，事前に5ポイントのバトルチケットを受け取り，無差別に対戦して勝者が敗者からチケットを奪うというバトルロイヤル方式。2時間での獲得ポイントが多いほうから進出できるとあって，並んだ列の回転率など，運の要素も影響したようだ。

参加人数は一般，ジュニア，レディース，新設のナイスミドルを合計して1万人。一般では，速攻で折り返し7～9連鎖を作れる人が強かった。2～3連鎖のジャブ連打も健闘していたけれど，速さによって勝率に大きな差がでていたようだ。階段積み5連鎖＋フィーリング連鎖も多かったぞ。レディースもレベル高し。折り返しを作るプレイヤーも多く，実力差が目立っていた。ジュニアでは，フィーリング連鎖や単発消しが主流で，勝つことよりも，純粋に対戦を楽しんでいる子が多かったようだ。ナイスミドルは3～5連鎖が主体。子どもがお父さんを応援する光景も見られたぞ。

フロアでの予選と同時に，ステージでも各大会が進行したのだ。まずは昇段戦。これまでの公認大会で初段になった8名が，2ブロックのリーグ戦を行ない，各ブロックの1位が2段に認定された。つづいて，昨年秋に全国で開催されたセガAM杯の本戦。この大会のみアーケード版が使用されたのだ（これ以外の本戦はスーファミ版リミックスを使用，フロア予選は参加者の好きな機種で対戦）。そして恒例のマスコミ大会は，先月の報告どおり，大出が優勝したです。去年から負けなしのV3となりました（ちょっと疲れぎみ）。このあと，ナイスミドル，ジュニア，レディースの各本戦があり，つづいて声優オーディション。アルル役とシェゾ役が，それぞれ小沢美奈子さん，大塚雄史郎クンに決定したぞ。

いっぽうフロアではぷよまん本舗の出張営業と魔導コミケ（仮）が同時開催。ぷよまん本舗では，普段は買えないグッズが購入できるとあって，売場はつねに満員だったのだ。魔導コミケも好評で，入場のための長い行列ができ，大混雑となっていた。



◀今後はこの2人がアルルとシェゾの声を担当するぞ



▲朝9時半，幕張メッセの前には長蛇の列が。電車もかなりの混雑だった。気合い入ってるねぇ



◀ぷよまん本舗は約80種類の品ぞろえ。ボクも買いました



▲会場は2ブロック分の広さ。このスペースに瞬間最大で1万人以上が入場した。今年は寒くなかったぜ（笑）



▼コンパイルレーシングヤマハのライダーである喜久川光，松戸直樹&カーバンクル・ガールズ撮影会も。もちろん大人気。いろんな意味で



◀コミケは50スペースくらい。コンパイルの原画展示もあった



▲2時間というかぎられた時間でポイントを稼ぐ。効率よく対戦できた人が予選を突破していたようだ

そしてお待ちかねのコスプレ大会。今回は『ぷよ通』の新キャラや『なぞぷよ』キャラが多かったぞ。優勝はアルルのコスプレをした5才の女の子。とってもかわいかったのだ。

午後5時，マスターズ本戦がスタート。参加選手は，ジュニア，レディース，ナイスミドル，セガAM杯，マスコミ大会から各4名，昨年のぱよえ〜んツアー，CSA大会，シルバー大会，バンプレスト杯から各4名，コンパイル社内大会入賞者，そして当日一般予選通過者の総勢64人。『ぷよ1』での対戦よりも見ごたえのあるバトルが多かった。相手のでかたで戦略を自在に変えていた人が多く，そんな人たちが勝ち残っていたようだ。挟み込み派が多かったけれど，優勝者は階段積みだったぞ。

栄えある2代目のベスト4は……。**マスター：大島広史・22才(セガAM杯キング)，キング：松金輝久・15才（一般予選），ナイト：服部崇・14才（セガAM杯マスター），ポーン：須賀水緒・16才（レディース大会マスター）**。女性入賞ははじめての快挙だ。

このあとマスターは，初代マスターの阿部崇史クンとのグランドマスター決定戦(5本先取）に挑戦。最初は2代目マスターが3本先取と優勢だったけれど，途中から立場逆転，最終的には初代マスターがグランドマスターに輝いた。賞品として，東京ディズニーランド年間パスポート，ラジオコンパイル出演権，『ぷよ』ソウル大会招待状が授与されたぞ。

で，ボクの戦績は，例によって1回戦負けでした。まあ，あまりマスコミが表にでるのはよろしくないしね。あと，前大会優勝者の高橋健太郎クンは，「予選から出場したい」という意向で初代マスター位を辞退(残り3人が称号くり上げとなった)。一般予選に参加してトップ通過したものの，マスターズ本戦では序盤で姿を消してしまったのだ。

大会後は田中勝己＋BONGO FIVEのライブ，じゃんけん大会があり，午後8時に終了。延べ入場者数は18,170人，10時間におよぶ一大イベントは成功だったようだ。



▶50人くらいの参加があったコスプレ大会。大半が女性だった



◀観戦価値の高い試合が多かった。観客は3千人以上！



▶マスター決定の最終戦は，歴史に残る名勝負だったぞ



▲グランドマスターの阿部崇史クンには豪華賞品が贈られた。マスコミ大会に1個わけてほしい……

みんなでぷよぷよSP

今月もイラスト特集

今月もイラスト特集なのです(前号で味をしめてしまった……)。来月あたりから通常運行にもどることでしょう。いろいろと告知もありそうだし（まだナイショ)。あと，しつこいけれど「オール・アバウト・ぷよぷよ通」よろしくね。壱さん描き下ろしの表紙が目印だ。『す〜ぱ〜なぞぷよ通』は次号で大紹介！



▲【大阪府枚方市・しげピン】構図にも気を配るとなおグッド

▼【滋賀県蒲生郡・霜月まくら】ハーピー大嫌い？ なぜまた？



「オールアバウトぷよぷよ通」好評発売中!!



1,300円



▲【京都市・渡瀬右京】サタンさまラブラブですか



▲【福岡県北九州市・柏うどん】新・噂の二人ってところかねぇ



◀【埼玉県浦和市・あさいあそん】『魔導物語ARS』トリオだ。コーナー存続ガンバリます

『す〜ぱ〜なぞぷよ通』パッケージだ！

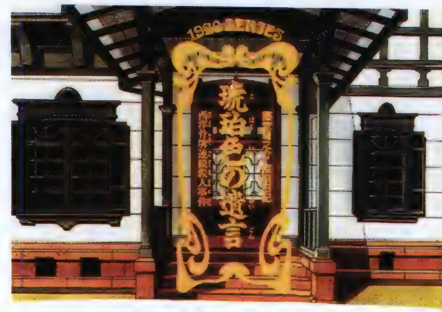


【投稿のあて先】
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「とことんぷよぷよ通」係

GI 選ばせていただきます。

第10回：琥珀色の遺言

鑑定師：板場利光



■Windows95専用　■リバーヒルソフト
■AVG　■6,800円　■発売中

パソコンで楽しむ推理小説

今回紹介する『琥珀色の遺言』は，オリジナルが発売された当時から「エンターテインメント作品としての完成度の高さ」には定評があった。パソコン雑誌で取り上げられるときは，きまって「かつて，ミステリー・ファンを魅了した『琥珀色の遺言』が……」という書きだしではじまることからも，いかに好評を博したかがわかってもらえるだろう。

その人気の秘密はたくさんある。まず第一にあげられるのは「緻密(ちみつ)なシナリオ」だ。夢や欲望，愛や憎しみなど，さまざまな思惑が秘められた人間関係を中心としたストーリーは，小説にも負けない本格的なもの。大きな屋敷で宝探しをしたり，不思議な世界で冒険をくり広げる……そんなAVGに食傷ぎみだった人にとっては，とくに新鮮に思えたはずだ。

第二に「ゲーム中に表示されるテキストの流麗さ」だ。どんなにデキのいいシナリオも稚拙(ちせつ)な文章で書いたのでは意味がない。その点，リバーヒルソフトの作品のテキストは，登場人物のセリフまわし一つにしても十分に練り込まれており，プレイヤーはストーリーにドップリとひたることができる。

そして第三に「落ち着いた雰囲気をかもしだすサウンド&グラフィック」。わざと曲調や色使いをおさえめにすることで，さながら夜中にコーヒー片手に小説を読むような気分でゲームを楽しめるよう，工夫されている。作品の内容だけでなく，プレイ時の雰囲気にまで気を配っているところはさすがだ。

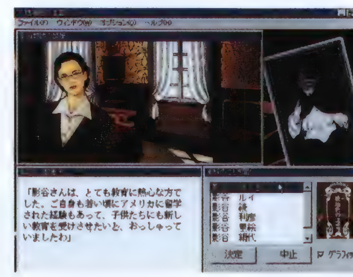
以上の三つから言えることは，リバーヒルソフトはミステリー“小説”をコンピュータ上で再現しようとした，ということ。先月号で紹介した『ポリスノーツ』が映画的な方向へ歩み寄ったのとは対照的だが，ミステリーというジャンルそのものが小説寄りである点を考えると，正しい選択と言える。

Windows95版のデキは？

さて，『琥珀色の遺言』が名作と呼ばれる理由はわかってもらえたと思うが，ここで問題となってくるのが「移植のさいに，過度のアレンジが施されてしまって，オリジナルの良さを失っていないか」だろう。

Windows95版での変更点は，以下の六つ。
①グラフィックがより美しくなった。
②バックに流れる音楽は，一流のクラシック奏者による生演奏をCD音声で再生。
③ミュージック・モードが付いた。
④登場人物のセリフを声優がナレーション。
⑤背景グラフィック，テキスト，コマンド・メニューの三つの画面が，それぞれ独立したウィンドウになっており，大きさや配置を自由に変えることができる。
⑥壁紙が数種類用意されている。

このように，グラフィックおよびサウンドが豪華になったことをのぞけば，オリジナルとまったく同じ。はじめて『琥珀色の遺言』をプレイする人はもちろん，当時のファンにもオススメできる。オリジナルが発売されてから7～8年，そろそろ再プレイをして，感動をよみがえらせてもいいころだ。また，オリジナルを中学生のころにプレイしたとすれば，現在では大学生or社会人。プレイ後の印象の差をかみしめてみるのもおもしろい。

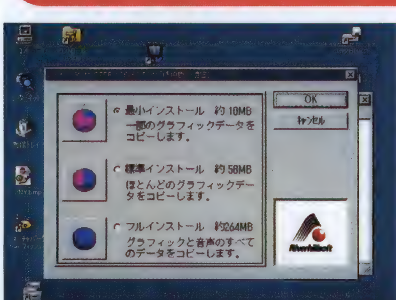


◀メニュー内から命令を選ぶという基本システムは従来どおり

唯一，気になるところは声優によるナレーションだが，僕としてはどのキャラクターもイメージどおりの声をしていたので，一安心。とくに，主人公・藤堂龍之介役＝井上和彦という配役がグッドだ。どうしてもなじめないなら，メニューで声だけをOFFにすればOK。

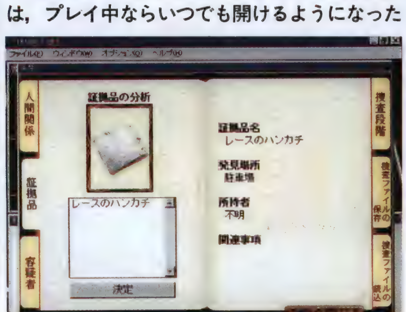
最後に。『琥珀色の遺言』よりも前に発売されている『マンハッタンレクイエム』は，世界観こそちがうが，やはり緻密なシナリオと雰囲気あふれるグラフィック&サウンドで好評を博している作品だ。もしも興味を持ったら，こちらもプレイしてみてほしい。

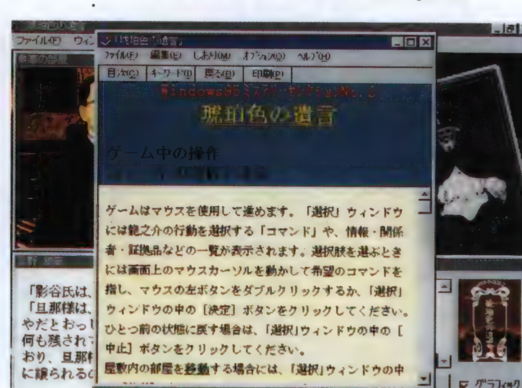
Windows95版独自の便利な機能の数々



▲自分のパソコンの性能に合わせて，プレイ環境を細かく設定できるのはうれしいところ

▼人物や証拠品の情報を管理する「探偵手帳」は，プレイ中ならいつでも開けるようになった





▲わからないことがあったら「ヘルプ画面」の出番だ。インストールからプレイ方法まで，あらゆることを教えてくれる

これ１冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！
96年5月に発売される全218本を収録

SUPER SOFT HOT INFORMATION

スーパーソフトホットインフォメーション











CONTENTS

6
1996

今月の売れ筋パソコン・ゲーム HOT 20

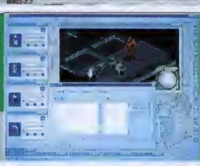
ここ数か月のおだやかな状況から一変して，半分が初登場というにぎやかなランキング。Win3.1, Win95, Macの3機種版が発売された『三國志Ｖ』が, 3か月ぶりにトップへ返り咲いた。プラットホームをWinに移した『大戦略Ｖ』は2位。あいかわらず『エヴァンゲリオン』の好調も目立っている。また，対応機種の欄から「TOWNS」の文字が消え，Win3.1＆95，PC-98，Macのみとなった。これが「Win」だけになる日は遠くないかも……？

1 三國志Ｖ
↑前2位 4回

●光栄 ●14,800円
●SLG ●Win95,Win,Mac,PC-98

2 大戦略Ｖ
初登場

●システムソフト ●12,800円
●SLG ●Win

3 ルナティックドーン　開かれた前途
前1位 4回

●アートディンク ●8,800円
●RPG ●Win

4 提督の決断Ⅲ
初登場

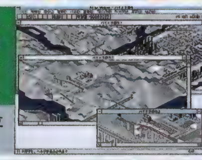
●光栄 ●14,800円
●SLG ●Win,PC-98

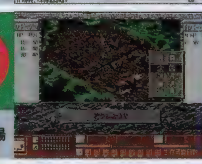
5 クラシックロード４
初登場

●ビクターエンタテインメント ●11,800円
●競馬SLG ●PC-98

6 新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol.1
前4位 2回

●ガイナックス ●6,800円
●素材集 ●ハイブリッド

7 A.Ⅳ.for Windows 10th Anniversary
前3位 3回

●アートディンク ●8,800円
●SLG ●Win

8 無人島物語３～A.D.1999 TOKYO
初登場

●ケイエスエス ●11,400円
●SLG ●PC-98

9 新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol.2
初登場

●ガイナックス ●6,800円
●素材集 ●ハイブリッド

10 マイクロソフト　フューリーキューブ
前5位 4回

●マイクロソフト ●5,800円
●3Dシューティング ●Win95

順位	タイトル	メーカー・価格・ジャンル・機種	前回
11	アドバンスドパワードール２	●工画堂スタジオ ●9,000円 ●SLG ●PC-98	初登場
12	ウキウキ釣り天国２～波止の五目釣り	●テイチク ●5,800円 ●フィッシング ●Win，Mac	↑再登場 4回
13	メビウスリンク２　for Windows95	●エクシング ●6,800円 ●SLG ●Win95	前9位 4回
14	神秘の世界エルハザード	●パイオニアLDC ●12,800円 ●AVG ●PC-98	初登場
15	大戦略 for Windows	●システムソフト ●9,800円 ●SLG ●Win	前7位 7回
16	ウイニングポスト２Plus	●光栄 ●12,800円 ●競馬SLG ●PC-98	前6位 4回
17	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM2～こんどはRPG（笑）だってよ！	●パイオニアLDC ●7,800円 ●データベース ●ハイブリッド	初登場
18	マイクロソフト・ゴルフ CD-ROM Ver.2.0	●マイクロソフト ●12,800円 ●ゴルフ ●Win95	初登場
19	竜機伝承	●ケイエスエス ●11,400円 ●RPG ●PC-98	前8位 3回
20	四川風激辛麻雀 for Windows95	●イマジニア ●9,800円 ●麻雀 ●Win3.1／95	初登場

●ランキング協力店

■パソコン・ゲームHOT20協力店

北海道 ラルズプラザ札幌店☎011-221-8221●メディア旭川☎0166-25-9801 宮城県 デンコードーCompCity仙台東口店☎022-291-4744 福島県 いわきマイコンショップ☎0246-23-0513 群馬県 ソフトショップ・ラム☎0272-53-7594●ﾊﾟｿｺﾝｼｮｯﾌﾟマエハラ☎0276-25-3410 栃木県 ソフトプラザ遊基☎0286-39-4755 東京都 ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100 神奈川県 アイザワ時計店☎045-641-4337 静岡県 パソコンショップメルバ浜松本店☎053-464-8412 岐阜県 オガワムセン☎0584-78-7687 愛知県 グッドウィル４号店☎052-243-5861 三重県 フレックス四日市☎0593-53-7503●KAWAI本店☎0596-22-1114 富山県 上新電機J&P富山店☎0764-22-5033 京都府 上新電機J&P京都寺町店T☎075-341-4441 大阪府 SRGタカミヤ スタンバイVer.3●ユニオンコンピューターネットワーク☎06-644-0554 兵庫県 星電社☎078-843-8261●Com★Pax☎0792-94-8244 広島県 ダイイチCOMCITY福山☎0849-21-1200 大分県 アルファテック大分店☎0975-38-2666 鹿児島県 馬場電機☎099-252-6917

■家庭用ゲーム機HOT10協力店

東京都 ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100●ツクモパソコン本店Ⅱ☎03-3253-5599 神奈川県 ファミコンSHOPカスタムたまプラーザ店☎045-904-2225●ファミコンSHOPカスタム青葉台店☎045-984-0138●ラオックス・ザ・コンピュータ館厚木店☎0462-22-8801 千葉県 ハチスケ津田沼店☎0474-78-6833●ラオックス八千代台店☎0474-85-2261

ソフトベンダー
TAKERU今月の売れ筋ソフト HOT 20



●ソフトベンダーTAKERUとは？—いわばパソコン・ソフトの自動販売機。パッケージ版と同じ内容のソフトや，オリジナル・ソフトが購入できる。箱などが簡略されているぶん店頭ソフトよりも価格が安い。通信を利用したオンライン・ショッピングも可能で，CD-ROMソフトやゲーム関連グッズなどが購入できる。 ソフトベンダーTAKERUに関する問い合わせ先 TAKERU事務局 ☎052-824-2493

	タイトル	メーカー	税込価格	ジャンル	機種	前号順位
1	メビウスリンク2 プレアデスシスターズ	アイマジック	4,800円	SLG	Win95	初登場
2	EXCITINGみるく第1話	サイレンス	1,500円	AVG	PC-98	初登場
3	メビウスリンク2 for Windows95	I.MAGIC	6,800円	SLG	Win95	前1位
4	マルチメディアCD-ROM フォーエバーポルシェ911	エクシング	1,980円	写真集	Win95	初登場
5	マルチメディアCD-ROM いま，日本が美しい	エクシング	1,980円	写真集	Win95	初登場
6	バナナ倶楽部まにあ	エクシング	6,800円	AVG	ハイブリッド	初登場
7	クイックセーバープラスver2.0	ガジェット	4,800円	ツール	PC-98	前2位
8	メビウスリンク	アイマジック	6,800円	SLG	Win3.1／95	前4位
9	大戦略Ⅳ	システムソフト	2,500円	SLG	PC-98	前3位
10	電脳倶楽部95号	満開製作所	1,600円	ディスクマガジン	X68K	初登場
11	マルチメディアCD-ROM See You Uuder the Water	エクシング	1,980円	写真集	Win95	初登場
12	DOKI！DOKI！ぷりてぃリーグEX	GUP²	6,980円	AVG	Win3.1／95	前6位
13	ルナティックドーン	アートディンク	3,800円	RPG	PC-98	前7位
14	マルチメディアCD-ROM Northen Europe	エクシング	1,980円	写真集	Win95	初登場
15	ルーンワース～黒衣の貴公子	T&Eソフト	500円	RPG	PC-98	初登場
16	Ko-Window アプリケーション集9	フリーウェア	1,200円	ディスクマガジン	X68K	前9位
17	銀河英雄伝説Ⅲ	ボーステック	2,800円	SLG	PC-98，X68K	↑前18位
18	殺しのドレス3	フェアリーテール	2,700円	AVG	PC-98	前10位
19	マルチメディアCD-ROM 空と大地の詩	エクシング	1,980円	写真集	Win95	初登場
20	栄冠は君に3	アートディンク	3,800円	野球SLG	PC-98	前8位

今月の1本！

エクシング マルチメディアCD-ROMシリーズ

■エクシング ■Windows95
■写真集(ブック付) ■1,980円(税込) ■発売中

32ページのオールカラー・グラビアと，多数の写真を収録したCD-ROMがセットになった「マルチメディアCD-ROMシリーズ」が開始された。初回分として，海中の表情をとらえた『See You Under the Water』，日本文化を追う『いま，日本が美しい』，北海道の風景を映しだす『空と大地の詩』，沖縄の光景をおさめた『万華鏡の島』，北欧の情景が感じられる『Northen Europe』，名車ポルシェの魅力を満載した『FOREVER PORSCHE 911』が発売中。映像美を堪能できる作品ばかりだ。今後もシリーズの続刊が予定されている。



◀『空と大地の詩』より。壁紙やスクリーンセーバーとしても使用可能

ソフトベンダーTAKERU常設店リスト

北海道 そうご電器㈱YES旭川店☎0166-26-2251●ﾊﾟｿｺﾝのｲｼﾀﾞ釧路☎0154-25-6168●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰDaC琴似店☎011-614-2020●そうご電器㈱YES札幌☎011-214-2850●ﾊﾟｿｺﾝのｲｼﾀﾞ東札幌駅店☎011-814-6688●㈱ﾋﾛｾGAMESTATIONTIME☎011-863-3820●ﾊﾗﾃﾞﾝｷ㈱本店☎0155-22-5522●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰDaC苫小牧店☎0144-34-1711●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ函館本店☎0138-23-1121●そうご電器㈱YESさいか☎0138-27-2551●そうご電器㈱YES北見店☎0157-31-7711 **青森県** ㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰDaC弘前本店☎0172-27-2251●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ青森本店☎0177-23-2356●㈱ｻﾝ家電八戸店☎0178-45-3810●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ八戸新本店☎0178-28-7575 **岩手県** ㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ一関店☎0191-25-2440●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ盛岡本店☎0196-54-2772 **宮城県** ㈱庄子ﾃﾞﾝｷ古川店☎0229-23-3883●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ石巻ﾊﾞｲﾊﾟｽ店☎0225-94-3663●CompCityDac店☎022-291-4744●そうご電器㈱YES仙台☎022-266-6212●㈱庄子ﾃﾞﾝｷｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ中央☎022-224-5591●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ仙台本店☎022-261-8111●㈱庄子ﾃﾞﾝｷ泉中央店☎022-375-4855 **秋田県** ㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ秋田駅前本店☎0188-34-3151●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ秋北中央店☎0186-49-7161●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ能代ﾊﾞｲﾊﾟｽ店☎0185-54-7727 **山形県** ㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ南館店☎0236-43-4843●㈱庄子ﾃﾞﾝｷ山形本店☎0236-42-1222●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ酒田店☎0234-33-1010●㈱庄子ﾃﾞﾝｷ電激倉庫酒田店☎0234-24-3434●㈱庄子ﾃﾞﾝｷ電激倉庫鶴岡店☎0235-22-9889 **福島県** ㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ平中央店☎0246-21-8585●㈱いわきﾏｲｺﾝｼｮｯﾌﾟ☎0246-23-0513●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ会津若松店☎0242-28-8484●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ郡山ﾊﾞｲﾊﾟｽ店☎0249-51-1113●㈱うすい百貨店ﾃﾞﾝｷ売場☎0249-32-0001●㈱庄子ﾃﾞﾝｷ粉又電激倉庫駅前店☎0245-21-2011 **東京都** ㈱ﾋﾞｯｸｶﾒﾗ渋谷東口店☎03-5466-1111●㈱ﾋﾞｯｸｶﾒﾗ渋谷ﾊﾁ公口店☎03-3477-0002●T･ZONE新宿☎03-3342-1901●ｿﾌﾏｯﾌﾟ東京1号店Chicago2F☎03-3253-9190●ﾗｵｯｸｽ㈱ｻﾞ･ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰｹﾞｰﾑ館4F☎03-3251-3100●ﾗｵｯｸｽ㈱ｻﾞ･ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰｹﾞｰﾑ館5F☎03-3251-3100●ﾗｵｯｸｽ㈱ｻﾞ･ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰｹﾞｰﾑ館6F☎03-3251-3100●ｻﾄｰﾑｾﾝ㈱ﾒﾃﾞｨｱｾﾝﾀｰ☎03-5256-3267●九十九電機㈱ﾊﾟｿｺﾝ本店☎03-3253-5599●ﾔﾏｷﾞﾜﾃｸﾆｶ店☎03-3253-0121●T･ZONEﾐﾅﾐ☎03-3257-2774●ﾏﾙｾﾞﾝﾑｾﾝECCS本店☎03-3255-4911●㈱加登屋ｱｸﾄﾌﾞｯｸｽｻﾝｶﾏﾀ店☎03-3735-1551●ｿﾌﾄﾋﾟｱ池袋☎03-3985-3268●㈱ﾋﾞｯｸﾊﾟｿｺﾝ館 池袋東口店☎03-3988-8666●㈱ﾋﾞｯｸｶﾒﾗﾋﾞｯｸﾊﾟｿｺﾝ館☎03-3984-0002●ﾗｵｯｸｽ㈱三鷹店☎0422-32-3741●㈱ｻﾝ家電小金井店☎0423-85-3810●上新電機㈱J&P町田店☎0427-23-1313●ﾗｵｯｸｽ㈱調布ﾊﾟﾙｺ店☎0424-89-5341●ｻﾄｰﾑｾﾝ㈱東久留米店☎0424-75-6310●㈱ﾑﾗｳﾁ☎0426-42-6211●ﾗｵｯｸｽ㈱吉祥寺店☎0422-21-3471●上新電機㈱J&P立川店☎0425-36-4141●ﾏﾙｾﾞﾝﾑｾﾝ立川店☎0425-27-6211 **茨城県** ㈱ﾐﾄﾞﾘ電化つくば店☎0298-55-3715●㈱ｶｽﾐ家電C-YOU鹿島1番館☎0299-93-4420●ﾗｵｯｸｽﾏﾙｽｽﾞ取手店☎0297-74-1311●㈱ｶｽﾐ家電C-YOU取手東店☎0297-72-5760●㈱川又書店駅前店☎0292-31-0102●C-YOU荒川沖店☎0298-42-9521●㈱ｶｽﾐ家電C-YOU東海店☎0292-87-0370 **栃木県** ㈱ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館 宇都宮店☎0286-32-5707●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21宇都宮店☎0286-43-7221●ﾊﾟｿｺﾝｼｮｯﾌﾟDENSHO☎0286-35-2716●㈱ｺｼﾞﾏK&P宇都宮店☎0286-62-0002●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21足利店☎0284-43-1621 **群馬県** ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21伊勢崎店☎0270-21-3121●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21桐生店☎0277-45-2721●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21高崎店☎0273-26-5221●㈱ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館 高崎店☎0273-63-6366●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21前橋店☎0272-37-2521●㈱ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館 前橋店☎0272-35-2266●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21太田店☎0276-45-0721 **埼玉県** ﾗｵｯｸｽ㈱南浦和店☎048-861-3111●上新電機㈱越谷店☎048-966-1221●ﾗｵｯｸｽ㈱春日部ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ館☎048-761-9171●上新電機㈱所沢店☎0429-25-1911●ﾗｵｯｸｽ㈱新所沢店☎0429-23-2345●T･ZONE上尾店☎048-774-0511●ﾗｵｯｸｽ㈱大宮店☎048-644-3551●ｿﾌﾏｯﾌﾟ大宮店☎048-648-2011●㈱ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館 入間店☎0429-65-7266 **千葉県** ﾗｵｯｸｽ㈱成田店☎0476-92-1711●ﾗｵｯｸｽPAPA君津店☎0439-52-2011●ﾗｵｯｸｽ㈱市原店ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館☎0436-21-5331●上新電機㈱J&P津田沼店☎0474-72-5211●ﾗｵｯｸｽ㈱ｻﾞ･ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館千葉店☎043-245-9371●LAOX船橋ららぽーと店☎0474-34-3971●ﾗｵｯｸｽ㈱八千代台店☎0474-85-2261●ﾊｰﾄﾌﾙｲﾝﾃﾘｼﾞｪﾝｽｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾊｳｽ きさらず☎0438-23-8466 **神奈川県** ㈱ﾀﾞｲｴｰ戸塚店家電ｵｰﾃﾞｨｵ売場☎045-881-1261●㈱ﾋﾞｯｸｶﾒﾗ横浜店☎045-320-0002●㈱ﾀﾞｲｵｰｺﾝﾋﾟｭｰﾀ館☎045-901-1901●㈱大丸百貨店LAOX横浜伊勢佐木☎045-261-1251●㈱ﾀﾞｲｵｰICｺｽﾓﾗﾝﾄﾞ鴨居店☎045-473-6233●ﾗｵｯｸｽ㈱厚木店ｵｰﾃﾞｨｵ館☎0462-22-2722●㈱ﾉｼﾞﾏｺﾑﾄﾞｯｸ溝の口店☎044-812-2404●㈱大丸百貨店LAOX･imon川崎店☎044-233-7161●ｳﾞｨｯｸ･ﾗﾝﾄﾞ☎0427-79-9071●ｻﾄｰﾑｾﾝ㈱相模大野店☎0427-41-7786●上新電機㈱J&P相模原店☎0427-55-2831●ﾗｵｯｸｽ㈱大和店☎0462-61-2011●㈱ｳｪｰﾌﾞ･ｱｲ大和店☎0462-63-9898●㈱ｳｪｰﾌﾞ･ｱｲ湘南台店☎0466-43-1771●ｼｰﾀｼｮｯﾌﾟ藤沢店☎0466-27-9628●長崎屋ｻﾝ家電平塚駅前電化ｾﾝﾀｰ☎0463-23-3810●㈱梅屋☎0463-22-4147 **山梨県** ㈱丹沢電機☎0552-32-5033●㈱ﾗｲﾌｲﾝﾅｶｺﾞﾐ本店☎0552-24-5431●㈱ﾗｲﾌｲﾝﾅｶｺﾞﾐ昭和店☎0552-75-8808 **新潟県** ﾗｵｯｸｽ㈱上越店LAOXEDSS☎0255-22-7341●ﾊﾟｿﾄﾋﾟｱｺｽﾓｽ☎0255-25-5867●㈱ﾋﾟｯｸこばり店☎025-233-5791●㈱ﾋﾟｯｸﾋﾞｼﾞﾈｽ館☎025-246-0602●㈱ﾋﾟｯｸｹﾞｰﾑ館☎025-243-5135●㈱ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館 長岡西店☎0258-27-5022●PCさぽーと☎0258-27-6033●ﾊﾟｿﾄﾋﾟｱｺｽﾓｽ柏崎店☎0257-21-2503 **愛知県** ちくさ正文館書店ﾀｰﾐﾅﾙ店☎052-732-3601●㈱安さ一番ﾄｯﾌﾟｶﾒﾗﾊﾟｿｺﾝﾌﾛｱ☎052-971-0111●COMPMART大須ﾏﾙﾁﾒﾃﾞｨｱﾗﾝﾄﾞ☎052-252-0181●ﾏﾙｾﾞﾝﾑｾﾝ名古屋第2ｱﾒ横店☎052-263-6162●ﾏﾙｾﾞﾝﾑｾﾝ名古屋第1ｱﾒ横店☎052-263-1626●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾒﾃﾞｨｱ大須☎052-242-8591●ｺﾑﾛｰﾄﾞ上前津本店☎052-263-5828●上新電機㈱J&P大須店☎052-262-1141●三洋堂書店ﾊﾟｿｺﾝｼｸﾞﾏ☎052-251-8334●COMPMART名古屋☎052-589-3000●COMPMART一宮☎0586-26-2351●ﾒﾃﾞｨｱﾏｯｸｽ☎0564-23-0288●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ岡崎店☎0564-53-2140●COMPMART小牧☎0568-74-0335●ｴｲﾃﾞﾝｽｰﾊﾟｰｴﾚｸﾄﾛﾆｸｽｽﾄｱ西尾店☎0563-57-8211●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ東海店☎052-603-2521●COMPMART向山☎0532-64-1231●ｺﾑﾛｰﾄﾞ豊橋店☎0532-53-9214●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ豊川店☎05338-4-9281●COMPMART豊田☎0565-32-9061●㈱ｺﾑﾛｰﾄﾞ豊田店☎0565-32-3932 **岐阜県** ﾊﾟｿｺﾝｼｮｯﾌﾟｺﾑﾛｰﾄﾞ岐阜店☎0582-66-0288●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ高山店☎0577-32-7071●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ多治見店☎0572-23-5131●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ大垣店☎0584-81-5221●ﾊﾟｿｺﾝｼｮｯﾌﾟｺﾑﾛｰﾄﾞﾔﾅｹﾞﾝ岐大店☎05832-7-1111 **静岡県** ㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ沼津店☎0559-23-5700●㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ国吉田店☎054-263-5900●㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ静岡駅前☎054-255-8819●㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ浜松宮竹☎053-463-3711●㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ浜松店☎053-473-3022●㈱ﾒﾙﾊﾞ浜松本店☎053-464-8412●㈱ｺﾑﾛｰﾄﾞ浜松店☎053-453-0614●上新電機㈱J&P浜松店☎053-457-3711●㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ富士店☎0545-51-7227 **三重県** 河合無線㈱ELFA電気館☎0596-22-1111●ｻｳﾝﾄﾞｲﾝ☎0594-22-6380●Bax四日市店☎0593-54-3366●KawaiOA津店☎0592-26-0111●EIDEN鈴鹿店☎0593-82-4221 **長野県** ㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔEIDEN松本店☎0263-28-3071●㈱ﾏｲｺﾝﾗﾝﾄﾞ本店☎0268-24-3515●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ諏訪店☎0266-57-1631●ﾗｵｯｸｽﾋﾅﾀ㈱ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館☎0262-37-2221●㈱ﾏｲｺﾝﾗﾝﾄﾞ長野店☎0262-63-0015●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ飯田店☎0265-52-6811 **富山県** 無線ﾊﾟｰﾂ㈱富山ﾏｲｺﾝﾋﾞﾙ☎0764-21-6822●丸の内ｶﾗｰ駅前店☎0764-41-2500 **石川県** ㈱うつのみや本店B1F☎0762-34-8111●無線ﾊﾟｰﾂ㈱金沢ﾏｲｺﾝﾋﾞﾙ☎0762-31-6822●㈱ｱｲﾃｨ☎0762-51-6030●ｻﾝﾐｭｰｼﾞｯｸOAﾌﾟﾗｻﾞ☎0762-48-6131 **福井県** 3Qｴﾚｷ館敦賀店☎0770-24-0988●ﾀｳﾝｽﾞﾀｹﾍﾞ☎0778-22-9595●ｴｼﾞｿﾝ☎0776-26-2228 **大阪府** ｴｷｻｲﾄ三番街店☎06-374-3311●㈱ﾆﾉﾐﾔﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ難波店☎06-643-3217●㈱ｿﾌﾏｯﾌﾟ7号店☎06-634-4128●ﾆﾉｯｸｽｴﾚﾎﾋﾞｰ店☎06-632-2038●上新電機㈱日本橋8ばん館☎06-634-1181●㈱ｿﾌﾏｯﾌﾟ5号店☎06-634-6306●上新電機㈱J&Pﾃｸﾉﾗﾝﾄﾞ☎06-634-1211●上新電機㈱J&Pﾒﾃﾞｨｱﾗﾝﾄﾞ☎06-634-1511●ﾆﾉｯｸｽｺｱ日本橋店☎06-647-2038●上新電機㈱J&P岸和田店☎0724-37-1021●上新電機㈱J&P高槻店☎0726-85-1212●上新電機㈱J&P千里中央店☎06-834-4141●上新電機㈱枚方ﾊﾞｲﾊﾟｽ店☎0720-48-1211 **滋賀県** OAｼｮｯﾌﾟ☎0775-63-2077 **京都府** 上新電機㈱J&P京都1ばん館☎075-323-1511●上新電機㈱J&P京都寺町店☎075-341-3571●ﾀﾆﾔﾏﾑｾﾝやましな電遊館☎075-595-0200 **兵庫県** ㈱ｹｰｱｲﾂｰ遊ｺﾝ加古川店☎0794-26-4530●㈱星電社三宮本店南館PC-PORT☎078-391-8171●上新電機㈱J&Pさんのみや1ばん館☎078-231-2111●上新電機㈱J&P西宮店☎0798-71-1171●㈱ｺﾝﾊﾟｯｸｽ☎0792-94-8244●上新電機㈱J&P姫路店☎0792-22-1221 **奈良県** 上新電機㈱郡山ｲﾝﾀｰ店☎07435-9-2221●上新電機㈱J&P学園前店☎0742-49-1411●上新電機㈱奈良一番館☎0742-27-1111 **和歌山県** 河合無線㈱新宮電気館☎0735-23-1211●上新電機㈱J&P和歌山店☎0734-28-1441 **鳥取県** ㈱ﾀﾞｲｲﾁ鳥取店☎0857-21-1000●㈱ﾀﾞｲｲﾁ米子店☎0859-33-7211 **島根県** ㈱ﾀﾞｲｲﾁ出雲店☎0853-23-2451●㈱ﾀﾞｲｲﾁ松江店☎0852-23-8611 **岡山県** ㈱ｹｰｱｲﾂｰ遊ﾌﾟﾗｻﾞﾒﾃﾞｨｵ店☎086-252-4212●㈱ﾀﾞｲｲﾁ岡山ﾊﾟｿｺﾝｼﾃｨ☎086-227-3011●㈱ｹｰｱｲﾂｰ遊ｺﾝ中山下店☎086-223-0230●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝおかやま☎0862-23-3274●㈱ﾀﾞｲｲﾁ倉敷店☎0864-22-2011●㈱ｹｰｱｲﾂｰ遊ｺﾝ倉敷2号店☎086-424-1843 **広島県** ㈱ﾀﾞｲｲﾁ呉ﾊﾟｿｺﾝｼﾃｨ☎0823-25-6511●㈱ﾌﾞﾙｰﾄﾊｲﾊﾟｰﾌﾞﾙｰﾄ五日市店☎0829-21-5040●松本無線ﾊﾟｰﾂ㈱広島店☎082-243-4451●ﾀﾞｲｲﾁｺﾑｼﾃｨ2F☎082-248-4343●PC-遊☎082-241-1359●㈱ﾀﾞｲｲﾁ三次店☎08246-3-6121●㈱ﾀﾞｲｲﾁｺﾑｼﾃｨ福山☎0849-21-1200 **山口県** ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝｼｰﾓｰﾙしものせき☎0832-31-4797●㈱ﾀﾞｲｲﾁ岩国店☎0827-21-2111●㈱ﾀﾞｲｲﾁ山陽無線☎0839-22-1313●㈱ﾀﾞｲｲﾁ徳山店☎0834-21-1590●㈱ﾀﾞｲｲﾁ防府店☎0835-24-5521●㈱ﾀﾞｲｲﾁ柳井店☎0820-22-5111 **徳島県** ㈱ｼﾞｮｲﾒｲﾄ徳島ﾊﾞｲﾊﾟｽ店☎0886-55-4559●徳島そごう7F事務機売場㈲ﾀﾑﾗ☎0886-25-4056 **香川県** (合)野田屋電機高松店☎0878-51-4545●㈱ｼﾞｮｲﾒｲﾄ高松店☎0878-67-0256●ﾀﾞｲｲﾁ高松ﾊﾟｿｺﾝCiTY☎0878-23-4311●ICﾗﾝﾄﾞﾆｭｰﾒﾃﾞｨｱ☎0877-62-7563 **愛媛県** ﾀﾞｲｲﾁ松山ﾊﾟｿｺﾝCiTY☎0899-31-6711●㈱ﾒﾙﾊﾞ松山店☎0899-33-6244 **高知県** ㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝ桟橋店☎0888-33-3005●㈱ﾒﾙﾊﾞ潮江店☎0888-33-6001 **福岡県** ｱﾌﾟﾗｲﾄﾞ㈱久留米店☎0942-33-7968●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝくるめ☎0942-38-0111●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝふくおか☎092-752-0001●㈱寿屋ｴﾚﾃﾞ博多寿屋☎092-281-4411●ｱﾌﾟﾗｲﾄﾞ㈱博多本店☎092-481-7800●ﾊﾟﾙﾃｯｸ小倉駅前店☎093-511-2310●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝこくら☎093-551-1081●㈱ﾀﾞｲｲﾁﾃﾞｵﾆｰ小倉本店☎093-551-6339●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝくろさき☎093-621-3541 **長崎県** ㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝさせぼ☎0956-22-8660●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝ長崎☎0958-28-1188 **熊本県** ㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝくまもと☎096-322-4180●上新電機㈱J&P熊本店☎096-382-2121●ｱﾌﾟﾗｲﾄﾞ㈱熊本店☎096-384-0901●㈱寿屋本荘店ﾏｲｺﾝｺｰﾅｰ☎096-372-5411 **大分県** ㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝおおいた☎0975-32-9396●ｱﾙﾌｧﾃｯｸ大分店☎0975-38-2666 **宮崎県** ㈱寿屋宮崎寿屋百貨店☎0985-27-4111●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝみやざき☎0985-22-8325 **鹿児島県** ㈱ﾀﾞｲｲﾁﾀﾞｲﾜ鹿屋店☎0994-41-2250●鹿児島ﾍﾞｽﾄ電器ﾊﾟｿｺﾝ館☎0992-23-2081●㈱馬場電機☎0992-22-3131 **沖縄県** ㈱ﾏｲｸﾛﾌﾟﾗｽ☎098-936-2030●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝなは☎098-862-7588



Windows95

WINDOWS95専用

魔法世界

パソコンの中の錬金術で妖精を育てよう



メルクリウスプリティ for Windows
■NECインターチャネル ■SLG
■9,800円 ■発売中

PC-98からの移植作『メルクリウスプリティ for Windows』は，一般に育成型SLGと呼ばれるジャンルの作品で，ホムンクルス――人工的に造られた生命体を，自分の思ったとおりに育てていくというゲームだ。

プレイヤーは，毎日のスケジュールを決めてホムンクルスに訓練をほどこし，じょじょに成長させていく。育てかたが悪いと病気になったり反抗的になったりして，こちらのいうことを聞いてくれないこともしばしばだ。そして2か月間の育成期間が終了すると，ホムンクルスは培養槽から抜けだして急激に成長し，それまでの教育におうじて，新たな姿をとることになる……。

「とりたてて特徴のない育成SLGじゃないか」などと文句を言う口の悪い人もいるかもしれないが，このゲームのよさは，むしろ奇をてらったシステムの導入を行なわず，そのぶんの力を作品世界の雰囲気づくりに注ぎ込んでいるところにある。「中世ヨーロッパの錬金術のイメージ」というか，「魔法が自然に魔法である世界」というか，とにかくこのゲームの世界は，一種独特の完成された雰囲気を持っている。登場する小道具の一つ一つまでが，「それがそこにあること」の必然性を感じさせてくれ，独特の風格をただよわせているのだ。成長におうじて変化していくホムンクルスの姿と会話内容も，あたかもそれが本物の生き物であるかのように錯覚させてくれる。

なおこのWindows95版では，イベントが追加されていたり，ホムンクルスが実際にしゃべるようになっている（声優は國府田マリ子）。すでにほかの機種で遊んだ人も，新たなる楽しみを見いだすことができるにちがいない。（煌竜）

人造妖精の育てかた

育成SLGの例にもれず，このゲームでもプレイ終了時のパラメータがエンディング内容を決定するので，どう育てるかが重要になる。祈りやダンス，魔導力鍛錬などで，それぞれに対応するパラメータを上げていくわけだけれど，注意が必要な行動もある。とくに「精霊召喚（精霊に対応した能力値を上げる）」と「クンスト（元素転換により貴金属を造りだす）」は，ホムンクルスのコンディションが悪いとロクな結果を招かないので，注意して行なおう。

また，訓練ばかりでは妖精が不機嫌になってしまうので，定期的にちゃんと会話をしてあげることも必要だ。ただしほめすぎたりすると，色気たっぷりの妖精になってしまったりするので気をつけるように！



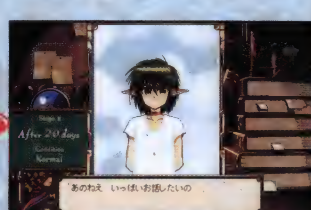
▲街での買物やギルドでの情報交換も，ゲームの進行に大きく影響する。こまめに足を運ぼう



▼培養槽からでられない妖精に仮想現実を体験させる装置，バーチャル・クリスタルの1場面だ



▲初期状態の妖精。これがどんな存在になるかは，キミの育てかたしだい



▲少し育ったところ。機嫌がいいとホムンクルスは自分から会話をせがむことも



▲第3期，祈りを捧げる妖精。このころから外見も3とおりに変化する



▲終了直前。「クンスト」により貴金属を造りだしたところ

今月の新作

今月も移植作を中心にいつもどおりの展開。その中で，ちょっと変わりダネと言えるのが『ロックマンX』。パソコンから家庭用ゲーム機への移植はよくあるが，その逆はわりとめずらしい。今後，この流れがさかんになることに期待したい。また『卒業R』は女子高生教育SLG『卒業』を実写取り込みの映像でリメイクしたもの。ユーザーの評価が気になるところだ。

紺碧の艦隊2パーフェクト

5／17 ■マイクロキャビン ■SLG ■11,800円 ■CD-ROM



［PC-98から移植］人気の架空戦記シミュレーション小説を下敷にした，戦略級の太平洋戦争SLG。Windowsの機能を活かして操作性が大幅に向上，艦船設計システムもパワーアップされている。

アースワーム・ジム

5／17 ■NECインターチャネル ■アクション ■4,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］米国で数々の賞を受賞したコミカル・アクション・ゲーム。パワースーツを着たミミズのジムをあやつって，さまざまなトラップが仕掛けられた20のステージを突破する。

ローカス

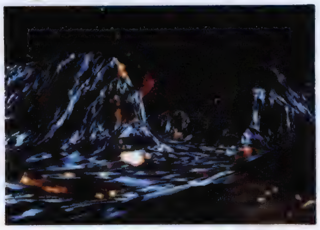
5／24 ■ゲームバンク ■3Dアクション ■7,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］高速ビーグルに乗ってボールを奪いあう，独自のルールのハイスピード・レース&バトルスポーツ・ゲーム。ボールを確保しつつ，敵の行動をレーザーガンでケンセイする。

アイス&ファイア

5/24 ■ゲームバンク ■3Dアクション ■7,800円 ■CD-ROM



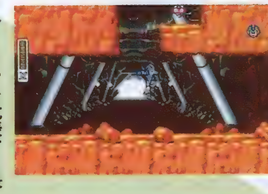
[海外から移植]ロシアとアメリカの共同制作による3Dアクション・ゲーム。異星人に占拠された八つのステーションの入口を探索する面と、その内部でクルーの救出と戦闘を行なう面にわかれている。

ロックマンX

5/24 ■ゲームバンク ■アクション ■7,800円 ■CD-ROM



家庭用ゲーム機の人気アクション・シリーズの移植版。敵のボスを倒すと、その武器を使えるようになるシステムが特徴。武器の使用システムがスーパーファミコン版よりも簡素化されている。



▶ファミコンを代表する長寿アクション・ゲーム・シリーズが登場だ



◀倒した敵の持っていた武器は、主武器Xバスターとの併用が可能

卒業R～グラデュエーションリアル

5月 ■NECインターチャネル ■SLG ■9,800円(予価) ■CD-ROM



[Macintoshから移植] 高校教師として3年生の女子生徒5人を教育するSLGを、実写映像を使ってリメイク。「しぐさ」による感情表現や水泳指導の追加など、システムも改良されている。

マイクロソフト リターン・オブ・アーケード

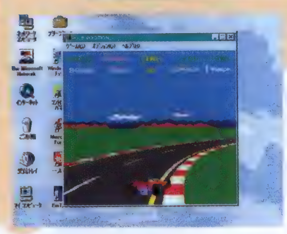
5/31 ■マイクロソフト ■オムニバス ■5,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] 昔、ナムコが発売していたアーケード・ゲーム(海外版)を、Windows95上で再現したソフト。『ディグダグ』『ギャラクシアン』『パックマン』『ポールポジション』の4本を収録。



▶あの、なつかしのゲームたちがキミのパソコン上で動くのだ



◀最近の複雑化したゲームにないシンプルさも魅力の一つ。仕事の息抜きに最適

DOOMII Windows95版

5/上 ■イマジニア ■3Dアクション ■9,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] 人気の高い高速3Dアクション・シューティングの移植版。武器や弾薬を拾って、襲いくる敵を撃破しつつ、暗く広大なフロアを突破していく。対戦プレイも可能。

アフターケア

ダブルプレッシャー

2/14 ■ゲームバンク ■パズル ■5,800円 ■CD-ROM



上から落ちてくるブロックの色をあわせて破壊していく「プレッシャードロップ」と、制限時間内にエネルギーチップを同じ形のタンクに運ぶ「アンダープレッシャー」の2本を収録したソフト。

アフターケア

テックテックキッズI ～タイピング・アドベンチャー～

3/20 ■AFOON ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM



NHKの音楽番組のキャラクターが登場する教育用ソフト。四つのゲームを収録しており、コンピュータにはじめてさわる子どもでも、遊んでいるうちに初歩の英語やタイピングが身についていく。

アフターケア

マイクロソフト・ゴルフ CD-ROM Version.2.0

3/29 ■マイクロソフト ■ゴルフ ■12,800円 ■CD-ROM



[海外から移植]同名ソフトのCD-ROM版。プレイ中のコースを紹介するビデオを楽しめるなどのマルチメディア機能と、ほかのコンピュータと接続して複数のプレイヤーで遊べる機能を新たに搭載。

アフターケア

ザ・コンビニ～あの町を独占せよ

4/26 ■マスターピース ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM



コンビニエンス・ストアをテーマにした経営SLG。30店舗の黒字経営を目指して、立地場所の選定から従業員の募集、季節ごとの品ぞろえの決定まで、現実の営業活動をそのまま再現している。

アフターケア

シャッフルハウス

4/下 ■デービーソフト ■テーブルゲーム ■5,800円 ■3.5"2HD



通信機能をそなえた多人数参加型のトランプ・ゲーム。電話回線なら2人、LANなら6人までの同時プレイが可能。遊べるゲームはナポレオン、アメリカンページワン、大貧民の3種類。

DataBase Windows95新作発売予定表

セガから「バーチャファイターPC」「バーチャコップ」「デイトナUSA」発売決定。ゲームバンク「スーパーストII X」は、海外からの移植となる。「マジック・ザ・ギャザリング」の日本語版も発表された。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
5月17日	★ザ・リアル・ディール	カードゲーム	イマジニア	7,800円
6月21日	★アセンダンシー(仮)	SLG	ゲームバンク	8,800円
	★MK3(モータルコンバット)	対戦格闘	ゲームバンク	(予) 8,800円
6月22日	メビウスリンク エクステンダー	ユーティリティ	TAKERU	3,800円
	メビウスリンク for Windows95	SLG	TAKERU	7,800円
6月下旬	ロクス・アルバII(仮)	SLG	アルゴラボ	未定
	★アースシージIIスカイホース(仮)	SLG	シエラ・パイオニア	9,800円
	A-10IIサイレントサンダー	フライトSLG	シエラ・パイオニア	未定
	テオ～もうひとつの地球	SLG	富士通パレックス	未定
6月予定	ROBBY I Windows95版	教育	イマジニア	7,800円
	キャッズ	エンターテインメント	ヴァージンインタラクティブ	(予) 3,800円
	うさぎなパニックVol.4 ジオ・ライト・ムーン(仮)	ARPG	日本ソフテック	9,800円
	フルスロットル日本語版	AVG	マイクロマウス	9,800円
	Windows95ミステリーセレクションNo.3 マーダークラブ	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
7月7日	ザ・レジェンド・オブ・エデン2	シューティング	AFOON	6,800円
7月中旬	★チューンランドVer.2	教育	富士通パレックス	8,800円
7月予定	★マラソン2～デュランダル	3Dアクション	アテイン	オープン
	パチスロシミュレーター2 for Windows95	パチスロ	ネクストン	9,800円
	★シティーハンター～ザ・シークレットサービス	AVG	ユタカ	(予) 9,800円
	Windows95ミステリーセレクションNo.4 道化師殺人事件	AVG	リバーヒルソフト	(予) 6,800円
夏頃予定	★スーパーストリートファイターIIX	対戦格闘	ゲームバンク	(予) 7,800円
	DIE GEKIRIN for Windows	RPG	日本アプリケーション	7,800円
9月下旬	★サイバーストーム	SLG	シエラ・パイオニア	9,800円
9月予定	★実機パチスロシミュレーター2 For Win95	パチスロ	ネクストン	9,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月予定	Windows95ミステリーセレクションNo.5 黄金の羅針盤	AVG	リバーヒルソフト	(予) 6,800円
11月予定	Windows95ミステリーセレクションNo.6 時を越えた手紙	AVG	リバーヒルソフト	未定
秋頃予定	★メタ女～府立メタトポロジー大学付属女子高校SP	SLG	ANJIN	未定
	★マジック・ザ・ギャザリング	カードゲーム	スペクトラムホロバイトジャパン	未定
12月予定	Windows95ミステリーセレクションNo.7 キス・オブ・マーダー	AVG	リバーヒルソフト	未定
96年予定	ハート・オブ・ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	棋太平Win95(仮)	将棋	SPS	未定
97年3月予定	Windows95ミステリーセレクションNo.8 D.C.コネクション	AVG	リバーヒルソフト	未定
未定	ROBBY 2 Windows95版	教育	イマジニア	7,800円
	フライトアンリミテッド	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
	★三國志孔明伝	RPG	光栄	10,800円
	★提督の決断III	SLG	光栄	12,800円
	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	アクション	セガ	未定
	★デイトナUSA	レーシング	セガ	未定
	★バーチャコップ	3Dシューティング	セガ	未定
	★バーチャファイターPC	対戦格闘	セガ	未定
	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権	アクションパズル	セガ	未定
	宝魔ハンター・ライム メモリアルコレクション	エンターテインメント	TAKERU	〈込〉1,980円
	ファーランドストーリーFX	SLG	TGL	未定
	チェック・シックス3(仮)	フライトSLG	ペガサスジャパン	未定

■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●必殺パチンココレクション(サンソフト)4月26日→5月31日 ●テグザー(シエラ・パイオニア)3月1日→3月8日 ●AQUAZONE™ Ver.1.5 for Windows95(9003 inc.)4月→4月16日[Windows95専用]



Windows 3.1

WINDOWS 3.1

事件発生 リアルさを追求した推理AVG

いきなり2タイトルを並べての紹介となったが，この『殺人事件』シリーズは，シャノン・ギリガンというミステリー・ライターによって書かれた本格的推理AVGシリーズだ。

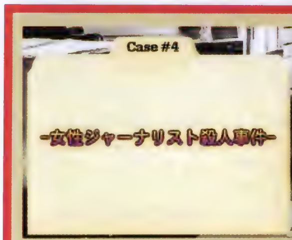
どのあたりが本格派なのかというと，まずゲーム中の捜査の流れが現実のそれと同じ手順を踏んでいるところだ。写真を見てもらえればわかるように，プレイヤーは最初に現場の調査や容疑者の取り調べなど，事件解決に必要な一連の調査を行なうことになる。それから記者会見，逮捕状の作成……とつづくわけだが，ここで問題になるのが，これらの手順をゲーム中の時間で6時間以内に行なわないといけないところだ。

現実にアメリカの殺人事件捜査は，初期捜査の6時間が決め手とされており（日本みたいに発生件数が少なく，ゆっくり対策本部などを作っていられる環境とはちがうのだ），解決された事件の多くはこの時間内に決着がついている。鑑識1回で5分経過，容疑者への尋問で15分経過，といったカンジで，アクション一つごとに時間がけずられていくから，プレイヤーには余分な行動をとっている余裕はない。制限時間内に犯人を見つけだすべく，脳細胞をフル回転させて推理し，効率よく捜査を進めていかなければならないのだ。

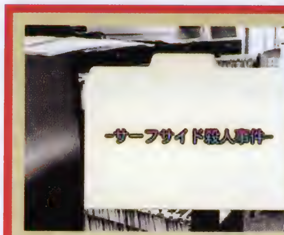
捜査して判明した項目はゲーム内のメモ帳に記録され，いつでも見られるようになるから，ときにはマウスを動かすことを止めて，画面とにらめっこしながらじっくり考える必要もあるだろう。

また，このシリーズの特徴として「1本のソフトで3度は遊べる」というものがある。普通の推理物AVGでは，1度解いてしまえばゲームは終わりだが，このシリーズでは映像や音声データを巧妙に使いまわすことにより，シチュエーション自体は同じでありながら，三つのべつべつの捜査の流れ&結末を楽しむことができるのだ。

国産ではあまり見なくなった「本格派の推理物AVG」であるこのシリーズに挑戦してみてはいかがだろう。動画も多く（米国の有名女優も出演している），ドラマ気分で楽しめる1本だ。（煌竜）



女性ジャーナリスト殺人事件
■NECインターチャネル ■AVG
■5,800円 ■発売中



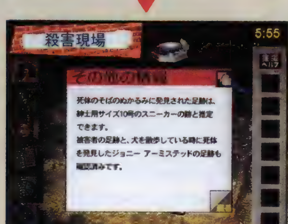
サーフサイド殺人事件
■NECインターチャネル ■AVG
■5,800円 ■発売中

捜査の流れ





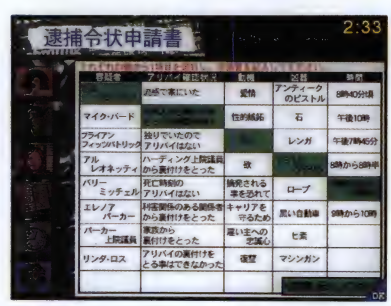
▲事件の概要をつかむのは捜査の基本。以後の捜査に役立てよう



▲現場調査はこまめに。必要と思ったら迷わず鑑識の手を借りよう



▲容疑者の言葉にはどこかに穴があるはず。自分で収集した情報と比較せよ



▲情報収集が完了したら，記者会見を経て逮捕状の発行へ移る。まちがうと時間をロスしてしまうぞ

今月の新作

いきなり目につく異色作が，アートディンクの『タクラマカン』。台湾でヒットしたというその神通力が，日本のユーザーにどこまでつうじるだろうか，興味津々だ。また『アースティア・サーガ』と『リマ ザ トゥルース』は，どちらもアニメ界の一流スタッフが制作に参加している作品。これはWindows界のアニメーション・ブームの前ぶれか？

ウルトラマンスクリーンセーバーWin スペシャルパック1

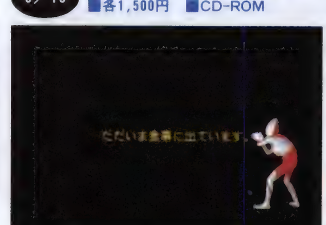
5/10 ■マックザウルス ■スクリーンセーバー ■5,800円 ■CD-ROM



［Macintoshから移植］長い人気を誇る「ウルトラマン」シリーズをあつかったスクリーンセーバーの移植版。「ウルトラマンクロック」「宇宙忍者バルタン星人」「怪獣墓場」「変身」の4種を収録。

ウルトラマンスクリーンセーバーWin シングルモジュール

5/10 ■マックザウルス ■スクリーンセーバー ■各1,500円 ■CD-ROM



［Macintoshから移植］特撮「ウルトラマン」シリーズのキャラクターが登場するスクリーンセーバー。『スペシャルパック1』に収録されているタイトルが，1本ずつバラで同時発売される。

メタモル・パニック DOKIDOKI妖魔バスターズ!!

5/15 ■ファミリーソフト ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM



［プレイステーションから移植］伝説の妖魔に突然遭遇し，動物の姿になる呪いをかけられた2人のヒロインを救うべく主人公が奮闘するAVG。マルチ・シナリオを採用，有名声優を起用している。

Windows95対応

白神山地

5/16 ■日立アプリケーションシステムズ ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

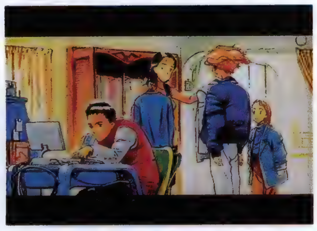


日本最大級のブナ原生林がある白神山地における，動植物の形態や種類，四季のおりなす自然環境などを収録したソフト。3次元CGを駆使した画面での散策や探検を楽しむこともできる。

Windows95対応

リマ ザ トゥルース

5/17 ■ケイエスエス ■AVG ■11,400円 ■CD-ROM



アニメ&ゲーム界の実力派スタッフによるAVG。近未来を舞台に，アニメ調の絵画性豊かな映像が展開する。キャラクター育成SLGとAVGの要素を融合させた，独自のシステムを採用している。

Windows95対応

浮世絵選集

5/17 ■マルチソフト ■データベース ■7,800円 ■CD-ROM

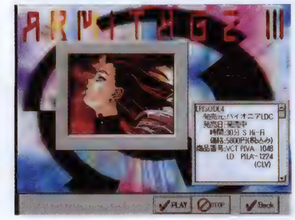


外国の近代美術に大きな影響をあたえた浮世絵をデータベース化したソフト。各年代の画家の系譜や版画の機材解説などのデータのほか，バラエティ・クイズといった企画も収録している。

Windows95対応

アミテージ・ザ・サード CD-ROM設定資料集 for Windows

5/24 ■AICスピリッツ ■データベース ■4,800円 ■CD-ROM



サイバーパンク風の世界を舞台にした同名のOVAに関する資料を収録したデータベース。全ビジュアル設定，全話のシナリオと絵コンテ，デザイナーや声優へのインタビュー，名場面などを収録。

ミラクルワールド

5/24 ■ウィザード ■クイズ ■8,800円 ■CD-ROM



［プレイステーションから移植］3Dアニメーションや実写映像をふんだんに使ったクイズ。「まちがい探し」「早押しクイズ」「記憶力クイズ」など，いろいろな種類のクイズを1,500問収録。

DOS/V用

ロードスター

5/24 ■BMGビクター ■3Dアクション ■5,800円 ■CD-ROM

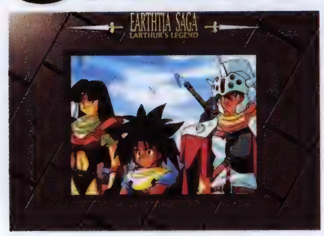


［海外から移植］プレイヤーは宇宙の運び屋となり，保安官の追跡をかわしつつ月面から火星へ向かう，アクション・シューティング。アイテムや武器を駆使して3種類のミッションをクリアしていく。

Windows95対応

アースティア・サーガ ラーサー・レジェンド

5/25 ■バンダイビジュアル ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM



［Macintoshから移植］人気アニメーションを下敷にしたAVG。長い眠りよりさめたリューナイトから選ばれた，騎士ラーサー・ウォルサムの冒険の旅を描く。アニメ界の一流スタッフが制作に参加。

Windows95対応

世界の車窓から［Ⅲ］イタリア編

5/31 ■富士通パレックス ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM



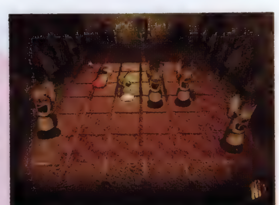
ミラノ/ローマを起点として，芸術の国イタリアを自由なコースで旅するエンターテインメント・ソフト。車窓から見たミラノ・ベネチア・フィレンツェ・ローマの各都市の風景や自然を楽しめる。

Windows95対応

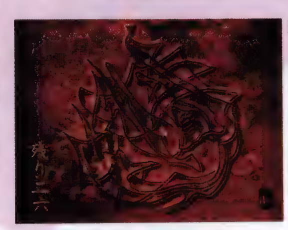
タクラマカン～鎮除呪縛

5/31 ■アートディンク ■AVG ■8,800円 ■CD-ROM





▶本作品は，台湾とアメリカでいくつもの賞を受賞している



◀音声によるガイドとともに，古代遺跡がリアルに再現される

［海外から移植］世界を平定するという伝説の「観音聖井戸」をさがすため，邪悪な魔物が仕掛けたさまざまなトラップ（パズル）を解いてアイテムを集めていく。パズルとムービーの融合が特徴。

OL進化論スクリーンセーバー

5/31 ■ユタカ ■スクリーンセーバー ■5,800円 ■CD-ROM



週刊誌で連載中の，秋月りすの同名人気マンガをスクリーンセーバーにしたタイトル。セーバーのほか，作中に登場するキャラクターの壁紙やアイコンなども多数収録している。

Windows95対応

キッドピックススタジオ日本語版

5/下 ■インタープログ ■ツール ■9,800円（予価） ■CD-ROM



［海外から移植］子どもでも簡単に使えるマルチメディアお絵かきソフト。絵をかくモードのほか，その絵にエフェクトをかけたり，アニメーションさせたりする五つの機能を搭載している。

Windows95対応

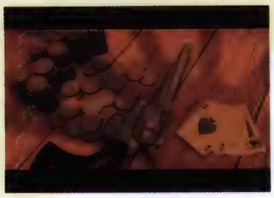
ダスト

5/下 ■エフツウ ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM





▶先住民であるインディアンの隠し財宝を，4日以内にさがしだすのが目的

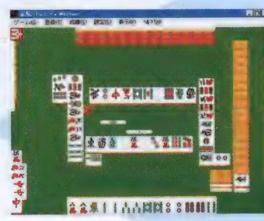


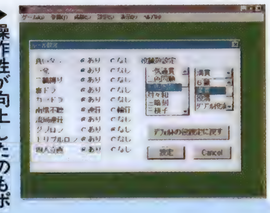
◀日本語の吹き替えは，松尾貴史と清水ミチコが担当している

［海外から移植］西部劇の主人公となって，30人以上の登場人物たちとインタラクティブに会話をかわしていくAVG。ポーカーなどのミニゲームや，銃撃戦などのイベントが雰囲気を演出している。

雀風ダッシュ for Windows

5/下 ■日本ソフテック ■麻雀 ■9,800円 ■3.5'2HD，CD-ROM





▶操作性が向上したのもポイント。もちろん思考ルーチンも強化されている



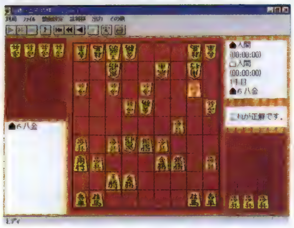
◀相手の思考をカスタマイズできるので，多彩な相手と対局ができる

［PC-98から移植］コンピュータ麻雀にありがちなイカサマを廃した本格派麻雀ゲーム・シリーズの最新作。「思考コンストラクタ」を搭載しており，相手の強さやクセを変更できる。

Windows95対応

加藤一二三九段監修 将棋直感精読流

5月 ■ウィズ ■将棋 ■9,800円 ■CD-ROM

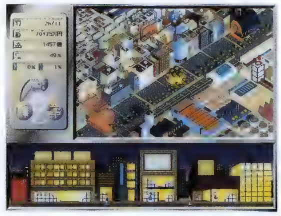


加藤九段の監修による正統派将棋ソフト。通常対局のほか，詰め将棋，つぎの1手，不利な状況から逆転の手を選択する逆転の1手などを収録。約18万の定石をおさめている。シリーズ化の予定。

アフターケア／Windows95対応

カンパニー

2/17 ■インテリジェンス・コミュニケーション ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



会社の経営をシミュレートしたSLG。設備投資，予算管理，販売促進など，長期的・短期的な手段で会社を存続させていく。社員用施設の建設やリストラなど，リアルに会社経営を再現。

アフターケア／Windows95対応

三國志スクリーンセーバー

4/5 ■光栄 ■スクリーンセーバー ■4,800円 ■CD-ROM



シリーズ総売り上げが300万本を越えた超人気シリーズ『三國志』をあつかったソフト。『Ⅳ』『Ⅴ』がテーマのスクリーンセーバー6点，300点以上の壁紙，10点のアイコンやムービーなどを収録。

アフターケア／Windows95対応

信長の野望スクリーンセーバー

4/5 ■光栄 ■スクリーンセーバー ■4,800円 ■CD-ROM

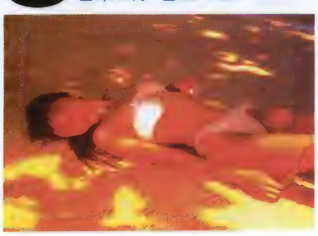


パソコン・ユーザーに絶大な人気を誇るSLGシリーズをテーマにしたソフト。ゲーム中で使用されたグラフィックをふんだんに使用，また『天翔記』のオープニングをムービーで収録している。

アフターケア／Windows95対応

宝生 舞ボイス&フォトカタログ

4/5 ■光栄 ■素材集 ■3,800円 ■CD-ROM

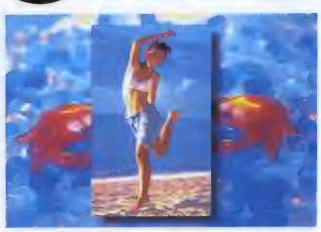


ドラマやCMで人気上昇中のタレント宝生 舞のメッセージと写真を収録したソフト。壁紙にもできる多数の写真と，「関西弁編」「システムメッセージ編」など，4種類100個のメッセージを収録。

アフターケア／Windows95対応

鈴木紗理奈ボイス&フォトカタログ

4/5 ■光栄 ■素材集 ■3,800円 ■CD-ROM

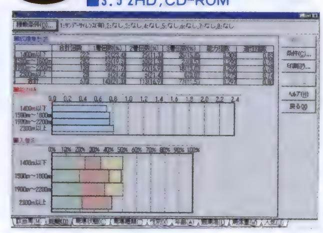


男性誌やバラエティ番組で売りだし中のタレント，鈴木紗理奈のメッセージと写真を収録したタイトル。サイズもさまざまな多数の写真と，100種類のメッセージを収録している。

アフターケア／Windows95対応

血統表＋競争成績データベースソフト 熱血解析96 for Windows

4/10 ■秀和システム ■データベース ■29,800円(CD版)／31,800円(FD版) ■3.5'2HD，CD-ROM



サラブレッドの血統表と中央競馬の競争成績を融合させた作品。約23,000頭の血統表データや20,000レース分のレースデータなどを収録し，5代血統表の表示や能力適正など多彩な分析ができる。

アフターケア／Windows95対応

ハリー君とおばけやしき

4/20 ■インタープログ ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM

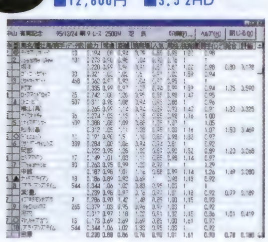


［海外から移植］不気味な屋敷に飛び込んだ野球のボールをさがすハリー少年が主人公の，楽しい仕掛け満載の教育用ソフト。コミカルなキャラクターが特徴で，日・英・スペイン語に対応している。

アフターケア／Windows95対応

マルチ解析競馬予想ソフト 熱血予想96 for Windows

4/22 ■秀和システム ■競馬予想 ■12,800円 ■3.5'2HD

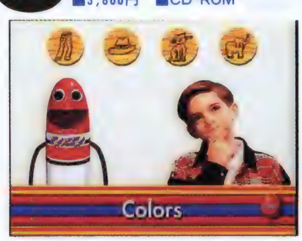


［PC-98から移植］種牡馬データと，約20,000レース分の競争成績データベースをそなえた競馬予想ソフト。ユーザーの見解を予想に反映させる「ゲインコントローラ」機能を搭載している。

アフターケア／Windows95対応

シー・ソー・シー1 〜マイ・フェイバリット・シングス

4/26 ■シナジー幾何学 ■教育 ■3,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］3人のニューヨーク・キッズたちと遊びながら，英語を身につけていく教育ソフト。楽しいCGとともにポップ&ロック・サウンドが流れるなど，視覚的・聴覚的効果を重視している。

アフターケア／Windows95対応

宮沢賢治イーハトーブストーリー 「銀河鉄道の夜」

4/26 ■富士通パレックス ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM



イラストとナレーション，オリジナル音楽によって，宮沢賢治の童話「銀河鉄道の夜」をファンタジックに表現するマルチメディア絵本。賢治の経歴や作品解説などのデータも収録している。

TAKERU／Windows95対応

モーター・スクォード ・コミュニケーションVol.2

5/中 ■エレクトリックシープ ■データ集 ■1,800円(税込) ■3.5'2DD



行動をプログラムした兵器でチームを組んで敵と戦わせる，同名ソフトのデータ集。第2回モーター・スクォード大会の結果と，その参加チームのデータなどを収録している。要本体。

ハイブリッド Windows & Macintosh

HYBLID

NECインターチャネルとアドウィンが，それぞれ大型教育ソフトシリーズを展開。原作ファンなら，『キャンディ・キャンディ』と『エヴァンゲリオン』は買いだ。

Windows95対応

雨竜沼 〜伝説の山岳湿原を歩く

5/16 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,980円(税込) ■CD-ROM



日本に残された数少ない秘境の一つ，雨竜沼をあらゆる角度から楽しめる写真集。180枚の写真にくわえ，地図機能やナレーションつきのドキュメント・ムービーなども収録している。

新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスクVol.3

5/17 ■ガイナックス ■素材集 ■6,800円 ■CD-ROM



テレビの人気アニメ『エヴァンゲリオン』のデータ集第3弾。名場面や描き下ろしイラスト，スクリーンセーバー，音声データなどにくわえ，今回は新たに二つのミニゲームを収録している。

Windows95対応

ミュージックアイランド ヨハン=シュトラウスII「美しく青きドナウ」

5/下 ■オラシオン ■エンターテインメント ■6,980円 ■CD-ROM



名曲「美しく青きドナウ」をマルチメディア化した音楽エンターテインメント。やさしい水彩画とともに，森のオーケストラの物語が展開される。新ピチカートポルカなど，ほかの曲も収録。

Windows95対応

ウミガメの涙 ～Tears of SEA TURTLES

5/23 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,980円(税込) ■CD-ROM



特異な生態を持つ生物「ウミガメ」の姿をおさめた写真集。母ガメがなみだを流しながら産卵する姿，子ガメが自力で海に帰っていく場面などを，160枚の写真と10分のムービーで収録している。

ゆかいなクーキーカーニバル

5月 ■NECインターチャネル ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］「犬のガス」シリーズ第3弾。ガスといっしょにカーニバルへ行き，サーカスや遊園地で起こるアトラクションを楽しみながら，数や音楽，アルファベットの勉強をすることができる。

ゆかいなサイバロポリス

5月 ■NECインターチャネル ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］犬のガスが主人公の教育ソフト・シリーズの2作目。サイバロポリスにある郵便局や図書館にある物をクリックするという簡単な操作で，動物豆知識などを身につけることができる。

ゆかいなサイバータウン

5月 ■NECインターチャネル ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM

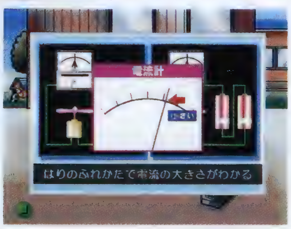


［海外から移植］ゆかいな犬のキャラクター「ガス」といっしょに，街のお店や公園でパズルやゲームを楽しみながら，知識を身につけていく。物の名前と識別，形あわせなどについて学べる。

アフターケア

小学理科の塔3年

3/20 ■アドウィン ■教育 ■9,800円(税込) ■CD-ROM



盗まれた「大切なもの」を取りもどすため，博士が「理科の塔」の各部屋の問題を解く教育用ソフト。草花の育ちかた／いろいろなこん虫／電気とじしゃく，そのほか小学3年生理科の単元を収録。

アフターケア

小学理科の塔4年

3/20 ■アドウィン ■教育 ■9,800円(税込) ■CD-ROM



フルカラー・アニメーションや3次元CDを駆使し，わかりやすい映像を多用した教育用ソフト。あたたかさと生き物/電気のはたらき/水のすがたとゆくえ，そのほか小学4年生理科の単元を収録。

アフターケア

小学理科の塔5年

3/20 ■アドウィン ■教育 ■9,800円(税込) ■CD-ROM



1,000問近い問題を収録し，反復学習することによって知識を身につけられる教育用ソフト。植物の成長／気温と天候の変化／もののとけかた／てこのはたらき，そのほか小学5年生理科の単元を収録。

アフターケア

小学理科の塔6年

3/20 ■アドウィン ■教育 ■9,800円(税込) ■CD-ROM



ゲーム的なとっつきやすい構成と，すぐれた操作性を誇る教育用ソフト。ものの燃えかたと空気／星座と星の動き／大地のつくり／電磁石と発熱／人と環境，そのほか小学6年生理科の単元を収録。

アフターケア

新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスクVol.2

3/29 ■ガイナックス ■素材集 ■6,800円 ■CD-ROM



同名のテレビアニメに関する素材を集めたソフト。約190枚の画像データ，アニメ専門誌などに掲載されたイラスト約30枚，スクリーンセーバー，名セリフ音声データなどを収録している。

アフターケア／Windows95対応

ミミの大冒険

4/19 ■富士通パレックス ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM



なかなか身近に接することのない昆虫の世界を探検できるソフト。さまざまな昆虫とであいながら冒険をつづけるミミの「おはなし」にくわえ，「クイズ」や「うた」なども盛り込まれている。

アフターケア

みくとたくやのはじめて英語 ステップ2

4/26 ■学漫 ■教育 ■5,980円 ■CD-ROM

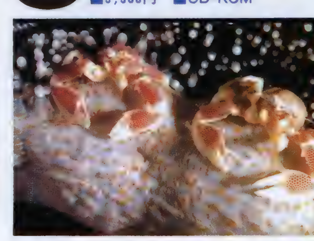


英語をまじえたストーリーを見聞きしながら，自然に英語が覚えられるソフト。児童英検2級の基準に対応している。カードやクイズにより英単語を勉強するモードや，英検模擬テストなども収録。

アフターケア／Windows95対応

プラネット・オーシャン

4/26 ■シナジー幾何学 ■写真集 ■3,300円 ■CD-ROM



水中写真の第一人者の撮影による，同社「フォトローグ・シリーズ」第5弾タイトル。地球上のさまざまな海に住む数多くの生物たちの姿を，華麗に画面上に再現している。

アフターケア

漢字の達人② ～漢字の森のオリエンテーリング

4/上 ■アテイン ■教育 ■4,980円 ■CD-ROM



漢字の森に迷い込んだ2人の子どもが，漢字クイズに挑戦する。漢字を組み合わせて熟語を作ったり，一つの漢字のさまざまな読みかたや画数などについての問題が出題される。小学3～4年生向け。

アフターケア／Windows95対応

マンガCD-ROM倶楽部Vol.5 「キャンディ・キャンディ」①いがらしゆみこ

4/下 ■ゲームバンク ■エンターテインメント ■2,900円 ■CD-ROM

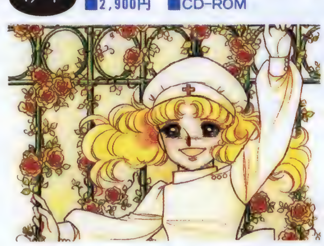


往年の大ヒット少女マンガをおさめたソフト。コミックス847ページ／著者メッセージ・略歴（いがらしゆみこ）／作品データ／人物相関図／キャンディアルバム／グッズコレクションなどを収録。

アフターケア／Windows95対応

マンガCD-ROM倶楽部vol.6 「キャンディ・キャンディ」②いがらしゆみこ

4/下 ■ゲームバンク ■エンターテインメント ■2,900円 ■CD-ROM

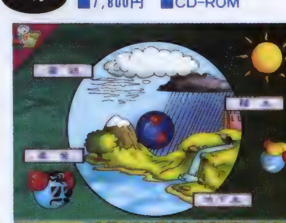


10点のカラー原画壁紙つきのデータ集。コミックス1,119ページ／著者メッセージ・略歴（水木杏子）／作品データ・登場人物相関図／キャンディ年表／ステアの発明品などの記事を収録している。

アフターケア

メカロボオスロ水の世界

4月 ■インフィニシス ■教育 ■7,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］「水」をテーマにした教育ソフト。内容は基本用語の解説，分子配列の説明，家庭でできる実験の紹介など。4人対戦が可能な立体すごろくやペイント・ツールなども収録。

DataBase Windows新作発売予定表

Windows3.1／95両対応のソフトが増えてきている。他機種からシフトしてきたメーカーが，そろそろWindowsに本腰を入れはじめているようだ。なかでも富士通パレックスの活躍が光っている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows3.1				
5月予定	7人の達人	ボードゲーム	サクセス	7,800円
6月25日	★ベティ・ブープ スクリーンセイバー	スクリーンセーバー	ユタカ	5,800円
6月予定	ポップショップvol.1	エンターテインメント	ITOCHU	未定
	★プラネット・タクシー	教育	NECインターチャネル	4,500円
	スーパーマリオ スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	ユタカ	5,800円
夏頃予定	うるうるIII	絵本	太洋堂	未定
9月下旬	★ライトハウス	AVG	シエラ・パイオニア	未定
96年予定	ゲッツェンディーナー	ドラマ	ガイナックス	未定
	ホームドクター	データベース	サクセス	未定
	タクティカルタンクコープスDX	SLG	G.A.M.	12,800円
	オルセー美術館(仮)	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
	サンディエゴ号の財宝	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
未定	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「エリア88」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ガッチャマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「サーキットの狼」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「トイレット博士」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ド根性ガエル」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ヤッターマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	パンツァージェネラル	SLG	エーエムティーサヴァン	未定
	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	8,800円
	日本棋院の定石大事典	囲碁	電脳商会	19,800円
	★ぴょこたんの 1，2のさんすう大ぼうけん	教育	日本システムサプライ	未定
▼Windows3.1／Windows95両対応				
5月予定	碁キチくん第5弾(仮)	囲碁	G.A.M.	14,800円
	★スーパーパドック	競馬予想	毎日コミュニケーションズ	9,800円
春頃予定	声優監督シミュレーション スタンバイSAY YOU！	SLG	ヒューマン	9,800円
6月14日	よーいドン！たからものをおいかけろ	教育	テイチク	4,900円
6月25日	MEMORIES デジタル・ライブラリーVOL.1「最臭兵器」	データベース	バンダイビジュアル	7,800円
	MEMORIES デジタル・ライブラリーVOL.2「彼女の想いで」	データベース	バンダイビジュアル	7,800円
	MEMORIES デジタル・ライブラリーVOL.3「大砲の街」	データベース	バンダイビジュアル	7,800円
6月28日	レジオゾーン	シューティング	ケイエスエス	11,400円
6月上旬	殺意の証明	SLG	インタープログ	(予) 9,800円
6月中旬	ふるさとむかしあそび	エンターテインメント	ダットジャパン販売	(予) 6,800円
6月下旬	★ウィジェット・ワークショップ	教育	富士通パレックス	(予) 6,700円
6月予定	アイドル防衛隊 ハミングバードデータベース	データベース	広美	7,800円
	★死活大百科II	囲碁	毎日コミュニケーションズ	9,500円
	銀河英雄伝説スクリーンセーバーVol.2 for Windows	スクリーンセーバー	ボーステック	5,800円
7月26日	★ウォリアーネイションズ	SLG	ケイエスエス	(予)11,400円
7月上旬	★プラネット・ワールド(仮)	スクリーンセーバー	シャーロック	6,800円
7月中旬	★音楽の散歩道	エンターテインメント	富士通パレックス	(予) 6,500円
7月予定	ザ・ラスト・ダイナスティ	AVG	ITOCHU	未定
	麻雀天龍	麻雀	ボーステック	未定
	★女傑になろう	SLG	ホノーロックス・システムズ	未定
8月下旬	シヴァース	AVG	シエラ・パイオニア	(予) 9,800円
8月予定	宇宙的美少女雀士 ～銀河アイドル伝説(仮)	麻雀	ウィザード	8,800円
夏頃予定	天城山荘殺人事件	AVG	サンソフト	未定
	太平洋の嵐2	SLG	G.A.M.	(予)12,800円
	ぷよぷよ for Windows95	アクションパズル	ボーステック	未定
9月下旬	★ザーク＆ザ・ナイト・チーム	教育	富士通パレックス	(予) 6,700円
	★世界の車窓から[IV]イギリス編	エンターテインメント	富士通パレックス	6,800円
	★マジカルミュージックファクトリー	教育	富士通パレックス	(予) 6,700円
9月予定	ポップアップ・メーカー	エンターテインメント	アスク	(予)14,800円
10月下旬	★チャンアローン ・ゴーズ・トゥ・プレイランド	教育	富士通パレックス	(予) 6,700円
10月予定	MISS～白夜に舞う天使たち(仮)	AVG	テイチク	5,800円
11月下旬	★CYLICA	教育	富士通パレックス	(予) 6,700円
	★世界の車窓から[V] 世界の豪華列車	エンターテインメント	富士通パレックス	6,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
96年予定	海をこえたら	パズル	WittyWolf	未定
	GE・TENIII(仮)	SLG	GE・TEN	未定
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	(予)12,800円
97年春頃予定	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
未定	ジャングルマスター for Windows	SLG	ありがた屋	9,700円
	ジグソーワールド フォー・チルドレン	パズル	ウィズ	未定
	★サンドイッチの鉄人	アクションパズル	WittyWolf	未定
	★しゅっぽっぽ2 TRAIN TRIP	アクションパズル	WittyWolf	未定
	マルチメディア人体「ダ・ヴィンチを救え！」	教育	NECインターチャネル	未定
	アローン・イン・ザ・ダーク3	AVG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
	エコー・ザ・ドルフィン	アクション	セガ	未定
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ ザ スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	セガ	未定
	ヘル日本語版	AVG	ナムコ	8,800円
	アマランスIV for Windows	RPG	風雅システム	未定
▼ハイブリッド				
春頃予定	CD-ROM画集I・唯登詩樹	画集	ガイナックス	未定
6月25日	★砂金II	AVG	バンダイビジュアル	5,800円
	ミッションスクール制服図鑑R	データベース	バンダイビジュアル	5,800円
6月28日	★RURU	絵本	アリアドネメディア	4,800円
6月予定	★ルート66の旅	エンターテインメント	NECインターチャネル	6,800円
	ゴジラ～ムービースタジオツアー	エンターテインメント	東宝	(予) 8,800円
7月12日	★ワーランドシリーズ[I] エーベルージュ	SLG	富士通パレックス	(予) 9,800円
7月中旬	★ハイパーランド動物の世界	教育	富士通パレックス	(予) 5,800円
	★ペーパープレーン	教育	富士通パレックス	(予) 5,800円
8月予定	ViViDe VaViDe	パズル	富士通パソコンシステムズ	(予) 2,220円
夏頃予定	チリチリらんど世界編	教育	NECインターチャネル	8,800円
9月予定	100万円クイズハンター	クイズ	富士通パソコンシステムズ	(予) 6,600円
10月予定	のりピーの「ともだち100人できるかな?!」語学編	教育	富士通パソコンシステムズ	(予) 5,500円
▼Windows95対応ハイブリッド				
5月下旬	★マンガCD-ROM倶楽部Vol.7「まち子の千夜一夜物語」里中満智子	エンターテインメント	ゲームバンク	2,900円
	★マンガCD-ROM倶楽部Vol.8「嗚呼！花の応援団」どおくまん	エンターテインメント	ゲームバンク	2,900円
6月1日	★ジャングルパーク	エンターテインメント	シナジー幾何学	5,600円
6月6日	サラブレッド(仮)	写真集	シンフォレスト	〈込〉 2,980円
6月21日	★究極の選択 ～ハルマゲドンからの脱出	オムニバス	ポニーキャニオン	2,800円
6月予定	イエロー Colors of YELLOW	写真集	シンフォレスト	〈込〉 2,500円
7月下旬	ブラック Colors of BLACK	写真集	シンフォレスト	〈込〉 2,500円
7月予定	イエローブリックロード2	AVG	シナジー幾何学	(予) 5,800円
	★K-1 KO-ROM	データベース	ポニーキャニオン	6,800円
未定	★バンド魂	SLG	NECインターチャネル	未定
	白神山地	写真集	シンフォレスト	〈込〉 3,980円
	ゴールド Colors of GOLD	写真集	シンフォレスト	〈込〉 2,500円
	パープル Colors of PURPLE	写真集	シンフォレスト	〈込〉 2,500円
	メタリック Colors of METALLIC	写真集	シンフォレスト	〈込〉 2,500円

■発売中止が決定した作品……●レベルアサルトII日本語版(マイクロマウス)6月予定→未定

■[Windows3.1]先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●エキスパート・クイズショー日本語版(誠和システムズ)4月●スライドショー　セカンドコレクション(エーエムティーサヴァン)未定●バーンズコレクション(バンタンインターナショナル)4月5日／8,800円→4月／10,800円●赤井孝美CD-ROM画集「プリンセスメーカーとかいろいろ」(ガイナックス)未定→4月12日●お父さんのためのチェス(ITOCHU)4月→4月19日●お父さんのための囲碁(ITOCHU)4月→4月19日●SKI制服向上委員会1.狙われた制服編(広美)3月29日→4月26日●SKI制服向上委員会2.正義の味方参上!編(広美)4月26日→5月17日●ファーランドストーリー天使の涙(TGL)3月下旬→5月●ファンタズム(シエラ・パイオニア)5月24日→5月31日●中央競馬完全ガイド'96(NECインターチャネル)4月1日→4月19日●「占都物語」その1(アリアドネ メディア)3月22日→4月中旬●アイドル雀士スーチーパイSpecial(ビング)3月22日→3月30日●麻雀青天井(毎日コミュニケーションズ)2月下旬→2月29日●ピクチャー・パーフェクト・ゴルフ(アテイン)3月21日→4月下旬●ゴーリー ゴースト ゴール!(ナムコ)価格未定→4,800円●アマランスKHリミックス(風雅システム)4月19日→4月26日

■[ハイブリッド]先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●星の王子さまスクリーンセーバー(システムソフト)未定●チャドウィック～さらわれたタマゴを救え！(マルチソフト)春頃→夏頃●リーエレクトJFK～ケネディは生きていた!?(アミューズ)5月●濃縮CD-ROM大図鑑トップをねらえ！(ガイナックス)3月22日→4月下旬●クイズ！カスティアの剣(インフィニシス)3月下旬→4月●草彅琢仁CD-ROM画集「風ノユクエ　草彅琢仁漂泊の記憶」(ガイナックス)3月15日→3月22日●リカちゃん大百科(タカラ)3月14日→3月29日●みくとたくやのはじめて英語 ステップ1(学漫)4月11日→4月12日●キネマの世紀～松竹映画のあゆみ(オラシオン)3月1日→4月26日●シンキン・シングス コレクション3(システムソフト)4月26日→5月●レッド　Colors of RED(シンフォレスト)3月21日→未定●ファンタズマゴリア(東芝EMI)3月27日→3月30日



PC-9801シリーズ

PC-9801 SERIES

大乱戦

ゴチャキャラSLGの新たなる姿がこれだ！



デュエルサクセション

■クレソフト ■SLG
■9,800円 ■発売中

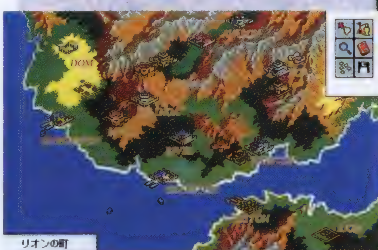
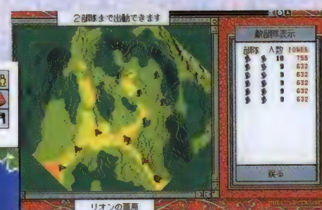
「ゴチャキャラ・シミュレーション」。この言葉をご存じだろうか。わからない人はこんな光景を想像してみるといいだろう。装備も能力も職業もまちまちなキャラクターたちが，数十人も同時に画面に登場し，それがプレイヤーの命令や各キャラ独自の判断にしたがってリアルタイムで動きまわる。味方のうしろから飛び道具を乱射するヤツがいるかと思えば，デカキャラは多数の敵を同時に相手にしており，画面上は敵味方入り乱れての大乱戦……。大人数による戦闘を極限までリアルに再現したシステム，それがクレソフトの誇るゴチャキャラSLGシリーズだ。

『デュエルサクセション』は，そのシステムを使った最新作品。ストーリーは，世間から隠れて育てられた王子が，王国を乗っ取った魔女の差し向ける軍勢や，海のかなたから侵略してくる軍団と激闘をくり返す，というオーソドックスなもの。

基本的に，一つのフィールドの勝利条件を満たすと先の面に進めるようになるのだけれど，ときにはもどって兵士を補充するなどという戦略SLG的な面もあったりする。またそのいっぽうで，「行動指示は部隊長に対してのみ可能（隊長の性格によっては無視されることもある）」と「複数部隊が同時に行動可能」というシステムが採用されているため，より高い戦術的センスも必要になっている。

10近い部隊，100を越えるキャラクターたちが画面上でいっせいに動きだし，個々に戦うさまはじつに壮観だ。とくに（イヤなたとえだが）味方の部隊長が指示を無視して突撃し，その結果兵士が1人やられ，2人やられと，じょじょに敵に包囲されていくときに感じるあせりは本物。従来のSLGにはない“リアルさ”を持った作品だと言える。　（煌竜）

▶攻め込む前には展開している敵部隊の確認ができる。伏兵がいたりすることも

▲全体マップでは侵攻地域の決定や自軍の編成を行なう

▶移動の指示は，特定のポイントか，目標部隊を指定するだけのシンプルな方式

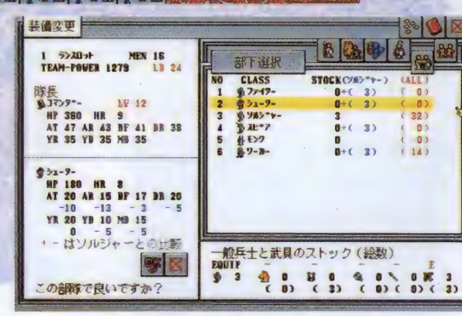




◀複数の部隊が入り乱れる戦闘シーン。飛び道具や高速の騎馬部隊をうまく使いこなそう



◀部隊の隊形や装備による戦種変更が可能など，戦術性が高い



今月の新作

今月は個性の強いものが多い。プロレス・ファン御用達の『レッスルV3』，SFとミステリーが好きなら『ディエス』，異色作好みなら『システムショック』。『英雄伝説IV』は，やや難易度の高いゲーム・バランスと自由度の高さが特徴になっている。

ハードディスク専用

レッスルエンジェルスV3

5／24 ■ケイエスエス ■プロレスSLG
■9,800円 ■5,3.5'2HD



▶得意技や性格のちがう3人の新主人公を中心にストーリーが進む





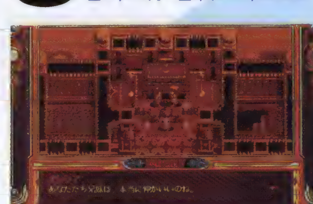
◀従来の多彩な技に加え，コーナーでの雪崩式の技が追加された

同名プロレスSLGの最新作。『レッスルエンジェルス・スペシャル』のあとの話で，エースであるマイティ祐希子の後継者の座をめぐるストーリーが展開される。主人公は個性的な3人から1人を選択。

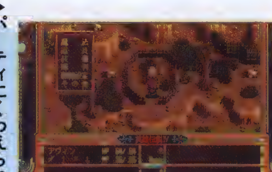
PC-9801／21用

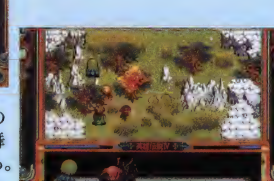
英雄伝説IV～朱紅い雫

5／24 ■日本ファルコム ■RPG
■12,800円 ■5,3.5'2HD, CD-ROM



▶パーティにくわえられるキャラは10数名。だれを入れるかは，ほとんど自由だ





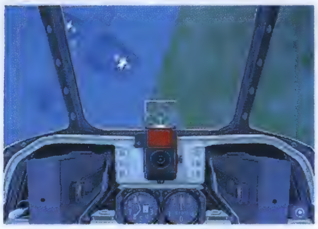
◀パーティ構成やほかのイベントとの関連で，イベントの発生が変化する

ドラマ性の高さと遊びやすさが好評の『英雄伝説』シリーズ最新作。前作の舞台となった大陸の西側で物語が展開する。主人公の状態におうじたイベントが発生する，オープン・シナリオ方式を採用。

PC-9821用

1942:ザ・パシフィック・エア・ウォー

5月 ■スペクトラムホロバイトジャパン ■フライトSLG ■12,800円 ■3.5'2HD,CD-ROM



[海外から移植] 1942年，南太平洋における空の戦いを描くフライト・シミュレータ。戦闘機のパイロット，急降下爆撃機の爆撃手から機動部隊の司令官までの役割をこなし，艦隊を勝利にみちびく。

PC-9801／21用

システムショック

5/24 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■ARPG ■12,800円 ■CD-ROM



[海外から移植]現実世界と電脳空間の二つの世界を往来して冒険する，近未来アクションRPG。3D処理が充実しており，上半身だけ向きをかえるといった動作もできる。爆発などの特殊効果もリアル。



▶『ウルティマ・アンダーワールド』でおなじみのオリジン社製の作品だ



◀現実世界と電脳空間を交錯させつつ，ゲームは進んでいく

アフターケア

ディエス・イレ

4/26 ■ファミリーソフト ■AVG ■8,800円 ■3.5'2HD



[PC-9821から移植] 地球によく似た惑星，ゾディアックで発生した殺人事件を描いたAVG。3人の娘のうち，だれでプレイするかによって，べつべつのゲーム展開を楽しむことができる。

DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

しばらくは，1か月の発売本数が5タイトル前後で推移しそう。全体的な本数が少なくなっているなかで，コンスタントに新作を発表しているケイエスエスがひときわ目立っている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼PC-9801				
4月26日	インフェルノ(○)	SLG	イマジニア	9,800円
4月下旬	ハープーン2アルティメット(○=)	SLG	イマジニア	14,800円
5月1日	EXCITINGみるく第2話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
5月下旬	★ギャルパニII	アクション	毎日コミュニケーションズ	7,800円
春頃予定	太平洋戦記	SLG	ジェネラル・サポート	未定
6月1日	EXCITINGみるく第3話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
	★さまーりぞーと中近東2	SLG	TAKERU	〈込〉4,800円
6月予定	デュエルサクセション(○)	SLG	クレソフト	9,800円
	時の伝説 ～フィアナの聖少女(※)	RPG	ジャパンホームビデオ	10,800円
7月5日	ディスクステーション11号	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉1,980円
7月上旬	ラストガーディアン2 ～黄泉の封印	SLG	ANJIN	9,800円
8月23日	★イノセント・トゥアー(※)	SLG	ケイエスエス	(予)11,400円
96年予定	開発コードネームVT(仮)(=)	ARPG	日本ファルコム	未定
未定	パチンコパッケージ#2(※)	パチンコ	エムズ・アン・ティーズ	未定
	エメラルドドラゴン外伝イッシュバーン戦記(+※)	RPG	グローディア	未定
未定	機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	7,800円
	激闘！日清・日露海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	激闘！八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	(予)8,800円
	遊演体空想遊戯シリーズVol.3 ～光と闇の伝説	ディスクマガジン	TAKERU	〈込〉2,900円
▼PC-9821(256色，CPU386以上が必要な作品)				
夏頃予定	レジェンド・オブ・キランディア3(○)	AVG	ビクターエンタテインメント	12,800円
未定	エメラルドドラゴン	RPG	グローディア	未定
	アリーナ～カオスの杖(○※)	RPG	ビング総研	12,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スターベアラーズ(コスモスコンピューター)未定●魔法千一夜(TAKERU)未定●ジェット・ストリーム(ダットジャパン販売)4月中旬→5月下旬●ノクトロポリス(エレクトロニック・アーツ・ビクター)6月●囲碁IV(アスキー)3月→未定●スーパー野球道リミテッド(毎日コミュニケーションズ)3月下旬→3月21日●偽典・女神転生～東京黙示録(アスキー)4月→未定●デュエルサクセション(クレソフト)3月9日→3月23日●アイアンアサルト(ビクターエンタテインメント)3月22日→3月23日

(※)……ハードディスク専用／(=)……PC-9801・9821／(+)……CPU386以上／(○)……CD-ROM／★……今月DataBaseに初登場した新作



FM TOWNSシリーズ
FM TOWNS SERIES

TOWNS必携名作ソフト②

人の心に潜る能力を持った探偵を主人公にした，データウエストの『サイキック・ディテクティブ』シリーズは，最近またでパヤリのサイコ・スリラーの草分けともいえる作品だ。複雑微妙な人間関係とその内面（この場合文字どおりの意味になる）が，独特の雰囲気を持ったグラフィックと動画により描きだされていく。時代をかなり先取りした作品だったといえるだろう。

DataBase FM TOWNSシリーズ新作発売予定表

最近は本数が減っていくいっぽうのFM TOWNS。つぎの新作はいつだ？

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
96年予定	太平洋の嵐2	SLG	G.A.M.	12,800円
	New碁キチくん	囲碁	G.A.M.	14,800円
未定	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	9,800円
	餓狼伝説スペシャル	対戦格闘	ジャパンホームビデオ	8,800円
	餓狼伝説2	対戦格闘	TAKERU	未定
	日本棋院の定石大事典 新装版	囲碁	電脳商会	19,800円
	アイドル雀士 スーチーパイSpecial	麻雀	ビング	7,800円

■発売中止が決定した作品……●EXCITINGみるく第1話／第2話(TAKERU)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●囲碁シリーズCD版(G.A.M.)96年●ゲーム日本史～革命児・織田信長(光栄)4月→4月下旬●テオ～もうひとつの地球Version2.0(富士通パレックス)4月→4月下旬



X68000シリーズ
X68000 SERIES

アフターケア／TAKERU

R.C.ロボット集+α Vol.7

3/15 ■エレクトリックシープ ■データ集 ■1,800円(税込) ■5,3.5'2HD



ロボットにあらかじめ行動指示をあたえて戦わせる『ロボットコンストラクション』のデータ集。第7回ロボットバトル大会とその記録，フリーウェアの新版，記録の殿堂などを収録。

DataBase X68000シリーズ新作発売予定表

『EXCITINGみるく』はTOWNSと同じく発売中止になってしまった。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	9,800円
	あにまーじゃんX	麻雀	ソニア	9,800円
	プリンセスメーカー1	SLG	ニュー	14,800円

■発売中止が決定した作品……●EXCITINGみるく第1話／第2話(TAKERU)



Macintoshシリーズ

MACINTOSH SERIES

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

『エヴァンゲリオン』の強さは思い知ったとして，伏兵は『ガンダム・タクティクス』。なかなかよくできたSLGで，パワーマックのユーザーにも人気のようだ。

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	価格
1	初登場	新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスクVol.2	ガイナックス	素材集	6,800円
2	初登場	三国志V	光栄	SLG	14,800円
3	前2位	新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスクVol.1	ガイナックス	素材集	6,800円
4	初登場	AQUAZONE™ '96EXPOスペシャル版	9003 inc.	SLG	18,800円
5	初登場	ガンダム タクティクス	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	SLG	5,800円
6	前1位	INFO MAC VOL.7国内版	パシフィックハイテック	オムニバス	3,689円
7	前6位	X-WING COLLECTOR'S CD	マイクロマウス	3Dシューティング	9,800円
8	前8位	コマンチ マック日本語版	マイクロマウス	フライトSLG	9,800円
9	前9位	レーシングデイズ	インターネットカフェ	レーシング	8,800円
10	前10位	雀豪4 for Macintosh	ビクターエンタテインメント	麻雀	9,800円

ランキング協力：ソフマップ
※英字タイトルは，日本語マニュアルつきの英語版です。

へなちょこ〜っ 「ヘナチョコセレクション」を知ってる？

べつに他誌にマンガが載っているからとか，そういうわけではないのだけれど，なぜか紹介したことのない「ヘナチョコセレクション」。『あの素晴しい弁当を2度3度』『野犬ロデム』など，アヤしいシチュエーションと独特の絵柄で確実にファンを増やしてきた。

今回は，第9作記念（作者が言っているんだ，しょうがないじゃないか）の，飼育SLG『ニセミジンコのうそひみつ』を紹介しよう。このミジンコ，本当にウソくさい動物だが，ケッタイな愛敬があって，ながめていると心が洗われる気がするから不思議なもの。彼らはスナック菓子を食ったりして，ちゃんと成長し，結婚し，子どもを産んでいく。植物なんかもうまくすれば大きくなり，港に持ち帰ればちょっとした商売にもなるぞ。インチキくさいBGMが耳にこびりつけば洗脳完了。キミはもう，ヘナチョコワールドなしには生きられないだろう。　（藪良小路）



ニセミジンコのうそひみつ

■イタチョコ・システム　■SLG
■5,500円　■発売中

ニセSLGの汚名返上か!?

◀2人同時プレイもできる。男女仲むつまじくミジンコ育成だ（なんかヤだ）





▼遠くの水槽まできてみたら，いつぞやまいたタネが，こんな立派な植物に。感動



▲まずは，流れてくるアイテムをキャッチ。「イブキ君」がお金がわりだ



▲鉱物にイブキ君を飛ばすと，ミジンコや植物に変化。育てろ，育てろ



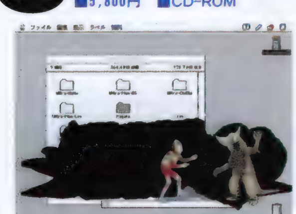
▲なんか1匹ほど求愛行動に夢中でいるらしい。水質は動植物に適度な水色だ

今月の新作

ピピン対応ソフトは，便宜上Macintoshのページで紹介する。世界的低迷をつづけるMacの復活は，ピピン両対応ソフトにかかっていると言っても過言ではないだろう。

ウルトラマン スクリーンセーバーVOL.3

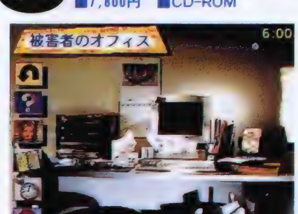
5／10　■マックザウルス　■スクリーンセーバー　■5,800円　■CD-ROM



ウルトラマンとウルトラ怪獣をテーマにしたスクリーンセーバー。身体の一部を切り取られた怪獣が，それを追いかけたり，ピグモンが画面の中をはねまわるなどのモジュールが収録されている。

女性ジャーナリスト殺人事件

5／17　■BMGビクター　■AVG　■7,800円　■CD-ROM



［海外から移植］女性ジャーナリストの殺害事件に取り組むAVG。プレイヤーは担当警部となり，時間内に事件の全容を解明しなければならない。実写映像を使用，セリフは日本語吹き替えとなっている。

AQUAZONE™ Ver.1.5オプションディスク MEKASIAシリーズ 「ギガ・ジガ」「バッファークローム」

5／30　■9003 inc.　■データ集　■各4,800円　■CD-ROM

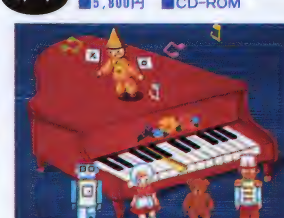


人気電子ペットソフトの追加オプション。メカニカルな架空の2種の魚を，Ver1.5対応の8センチCDにしてリニューアル。アクセサリーや水草などのアイテムが付属している。

ピピン対応

ミュージックアイランドVol.2 くるみわり人形

5／下　■オラシオン　■エンターテインメント　■5,800円　■CD-ROM



チャイコフスキーの名作バレエ組曲を使用したマルチメディア作品。なじみの深い旋律とアニメーションが，独特の世界観を表現する。原画は，イラストレーターの大鹿智子が担当している。

ピピン対応

ドライビングトレイン

5月 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■オムニバス ■5,800円 ■CD-ROM



実写映像により電車の運転手を体験できるSLGや，乗客の数を競うすごろく，写真も豊富な電車データベースなどを収録したバラエティ・ソフト。子どもが電車を存分に楽しめる配慮がなされている。

ピピン対応

アンパンマンのあいうえお～ん

5月 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

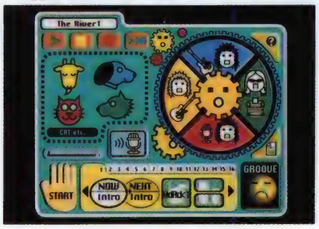


子供たちに人気のキャラクター「アンパンマン」といっしょに勉強できる学習ソフト。「ことば」をテーマにした遊びが楽しめる。画面をクリックすれば，その名前や動作を知ることが可能。

ピピン対応

Tunin' Glue チューニング・ルー

5月 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

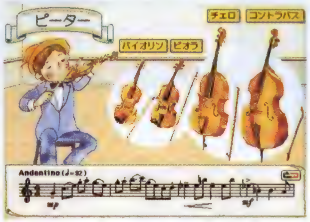


気軽に音楽家気分を味わえる音楽ツール。伴奏やメロディ，フレーズなどをパーツ単位で組みあわせ，ボタンを押すだけで作曲が可能。パズル感覚で，曲や録音した音を組みあわせることもできる。

アフターケア／ピピン対応

ミュージックアイランドVol.1 ピーターと狼

3／28 ■オラシオン ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM



プロコフィエフの作曲で親しまれる同名作品を，日本フィルハーモニー交響楽団の演奏と，たまいいずみ原画のアニメーションによるマルチメディア作品に。インタラクティブなお遊び要素もある。

アフターケア／ピピン対応

タロット・ミステリー

3／28 ■計画堂 ■占い ■4,800円 ■CD-ROM



［スーパーファミコンから移植］『予言者～タロット編』をピピン対応に焼きなおしたもの。恋愛，仕事，健康，金銭，学業，対人，全体の七つの運勢を占うことのできる本格的タロット占いソフト。

アフターケア／ピピン対応，PowerMAC専用

レーシング・デイズ

4／14 ■インターネットカフェ ■レーシング ■6,800円 ■CD-ROM



テクスチャー・マッピングをほどこし，実車の動きをリアルに再現した3Dレーシング・ゲーム。Mac専用版から車種やコースに大きな変化があり，Mac用の追加データとして組み込むことも可能。

アフターケア

ハリー君とおばけやしき

4／20 ■インタープログ ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］元気がとりえの少年ハリーはオバケが苦手。古くて不気味な屋敷に，ある日野球のボールが飛び込んでしまい，ハリーは屋敷を探検するハメになる。日本語・英語・スペイン語に対応。

アフターケア

ドラクロワ～モロッコの旅

4／20 ■フジテレビ／インフォシティ ■データベース ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］天才画家ドラクロワが，実際に1人旅をしたその足跡をたどり，彼の絵画や，当時のメモ，スケッチとともに彼の姿を再現する。RMNデジタル・アートセレクション・シリーズ第4弾。

アフターケア

クエスト・フォー・フェイム

4／26 ■BMGビクター ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］付属のバーチャル・ピックを利用して，エアロスミスとセッションもできるロックンロール・ミュージックSLG。収録曲はエアロスミスのほか，ステッペンウルフなどの計8曲。

アフターケア

殺意の証明

4／27 ■インタープログ ■SLG ■9,800円(予価) ■CD-ROM(2枚組)



［海外から移植］画廊オーナーの殺害事件で共同経営者が逮捕された。プレイヤーが検事となり，被告の殺意を証明する法廷SLG。のべ3時間におよぶ映像やマルチ・エンディングなど，見どころは多い。



▶豪華声優陣の日本語吹き替えにより，緊張感と臨場感はいやおうなしに臨界



◀初回にかぎり，制作裏話たっぷりのメイキング・ビデオがオマケとしてつくぞ

アフターケア／ピピン対応

Fortullia フォルチュリア

3／28 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■占い ■5,800円 ■CD-ROM

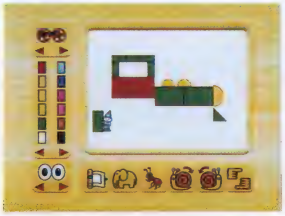


はじめに自己データを登録することで，いつでもその日の運勢をみてくれる占いソフト。総合運，恋愛運，ナンパ運やギャンブル運など幅広い範囲を，血液型・占星術・タロットなどで判定する。

ピピン対応

ならべて！つくって！うごくブロック

5月 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■教育 ■3,800円 ■CD-ROM



いろいろな形の動くブロックを組みあわせて，乗り物や建物を作る教育ソフト。完成させて背景をつければ，サウンドとともに動かすことができるなど，子どもの独創性向上に効果がある。

アフターケア／ピピン対応

SDウルトラマンの挑戦！迷路アイランド

4／28 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■教育 ■3,800円 ■CD-ROM



SDウルトラマンを操作して，バルタン星人，ゴモラ，レッドキングなどの敵が待ちかまえる迷路を攻略する。敵やトラップをくぐりぬけ，ゴールを目指す。迷路の種類は，豊富に用意されている。

アフターケア／ピピン対応

シー・ソー・シー1 ～マイ・フェイバリット・シングス

4／28 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］楽しいCGキャラクターや，ニューヨークの子供たちとネイティブな英語に親しめるエデュテインメント。4択単語クイズや色遊びなど，六つのゲームを収録，120単語が覚えられる。

アフターケア

カンパニー

2／17 ■インテリジェンス・コミュニケーション ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



8ビット・パソコン・メーカーの社長になり，会社を経営するSLG。機械の故障や盗難，火災などは日常茶飯事。予算管理や設備投資，社員の育成から広報活動までを行ない，会社を発展させていく。

DataBase Macintoshシリーズ日本語版新作発売予定表

「ピピン対応」という作品が増加したおかげで，エデュテインメント関連ソフトの割り合いが高くなってきた。低年齢向けのタイトルも増えてくるかも?

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
4月25日	リスニング・ゲームズ・ウィズ・イングリッシュ	教育	eigo Media	9,950円
5月17日	★浮世絵選集	データベース	マルチソフト	7,800円
5月予定	ワード・ゲームズ・ウィズ・イングリッシュII	教育	eigo Media	6,950円
6月25日	麻宮騎亜×キクチミチタカ スタジオ・トロン作品集～ジャングル(仮)	画集	バンダイビジュアル	12,800円
	MEMORIES デジタル・ライブラリーVOL. 1「最臭兵器」	データベース	バンダイビジュアル	7,800円
	MEMORIES デジタル・ライブラリーVOL. 2「彼女の想いで」	データベース	バンダイビジュアル	7,800円
	MEMORIES デジタル・ライブラリーVOL. 3「大砲の街」	データベース	バンダイビジュアル	7,800円
	リップス・ザ・エージェント# 2～ショーほど過酷な商売はない	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
	★ベティ・ブープスクリーンセイバー	スクリーンセーバー	ユタカ	5,800円
6月上旬	★世界の車窓から[III]イタリア編	エンターテインメント	富士通パレックス	6,800円
6月下旬	★ウィジェット・ワークショップ	教育	富士通パレックス	(予) 6,700円
6月予定	ポップショップvol. 1	エンターテインメント	ITOCHU	未定
	キャッズ	エンターテインメント	ヴァージンインタラクティブ	(予) 3,800円
	ドッグズ	エンターテインメント	ヴァージンインタラクティブ	3,800円
	アローン・イン・ザ・ダーク 3	AVG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
	★クローン・レンジャー	AVG	サイバーアーツ	7,800円
	フルスロットル日本語版	AVG	マイクロマウス	9,800円
	スーパーマリオスクリーンセーバー	スクリーンセーバー	ユタカ	5,800円
7月中旬	★音楽の散歩道	エンターテインメント	富士通パレックス	(予) 6,500円
	★チューンランドVer. 2	教育	富士通パレックス	8,800円
7月予定	ポップアップ・メーカー	エンターテインメント	アスク	12,800円
8月下旬	ファンタズム	AVG	シエラ・パイオニア	(予)11,800円
8月予定	麻宮騎亜×キクチミチタカ スタジオ・トロン作品集～ジャングル(仮)(普及版)	画集	バンダイビジュアル	5,800円
夏頃予定	うるうるIII	絵本	太洋堂	未定
	★ブルーサンゴ(PA)	エンターテインメント	ジャイロ	未定
	ぷよぷよ for Macintosh	アクションパズル	ポーステック	7,800円
9月下旬	シヴァース	AVG	シエラ・パイオニア	(予) 9,800円
	★ザーク＆ザ・ナイト・チーム	教育	富士通パレックス	(予) 6,700円
	★世界の車窓から[IV]イギリス編	エンターテインメント	富士通パレックス	6,800円
9月予定	MISS～白夜に舞う天使たち(仮)	AVG	テイチク	5,800円
	リップス・ザ・エージェント# 3～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円

(PA)……ピピン対応／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月下旬	★CYLICA	教育	富士通パレックス	(予) 6,700円
	★世界の車窓から[V]世界の豪華列車	エンターテインメント	富士通パレックス	6,800円
96年予定	ハート・オブ・ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ゲッツェンディーナー	ドラマ	ガイナックス	未定
	ホームドクター	データベース	サクセス	未定
	我流競馬Ver. 2. 0	競馬予想	スコープ	(予)12,800円
	オルセー美術館(仮)	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
	サンディエゴ号の財宝	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
未定	アローン・イン・ザ・ダーク	AVG	エーエムティーサヴァン	9,800円
	アローン・イン・ザ・ダーク 2	AVG	エーエムティーサヴァン	9,800円
	デスクトップライフ 2 (仮)	SLG	9003 inc.	未定
	★三國志孔明伝	RPG	光栄	10,800円
	★提督の決断III	SLG	光栄	12,800円
	もっともっとインクレディブル・マシーン	パズル	サイベル	8,800円
	キングスクエストVIIVer. 2. 0	AVG	シエラ・パイオニア	(予) 9,800円
	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	8,800円
	★ふるさとむかしあそび	エンターテインメント	ダットジャパン販売	(予) 6,800円
	★アニメデザイナードラゴンボールZ(PA)	エンターテインメント	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	5,800円
	★アンパンマンと遊ぼう！(PA)	教育	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	5,800円
	★L-ZONE(PA)	AVG	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	4,800円
	サイレント・メビウス～アリス・リデル	AVG	バンダイビジュアル	未定
	スカル・クラッカー	アクション	バンダイビジュアル	未定
	スペルグラム	AVG	バンダイビジュアル	未定
	ダスト	AVG	バンダイビジュアル	9,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン(セキサス)未定●トランスポートタイクーン完全日本語版(ITOCHU)4月下旬→4月26日●スライドシュー　セカンドコレクション(エーエムティーサヴァン)未定●バーンズコレクション(バンタンインターナショナル)4月／8,800円→4月／10,800円●インディジョーンズ　アトランティスの秘宝　日本語版(マイクロマウス)4月●フルスロットル日本語版(マイクロマウス)6月●けろっぴ デイ ホッパー(メガ・ウェブ)3月22日→5月●お父さんのための囲碁(ITOCHU)4月→4月19日●お父さんのためのチェス(ITOCHU)4月→4月19日●ビクトリアン・パーク(バンダイ・デジタル・エンタテインメント)4月下旬●マルチメディア人体「ダ・ヴィンチを救え！」(NECインターチャネル)3月下旬→3月27日●「占都物語」その1(アリアドネ メディア)3月22日→4月中旬●よーいドン！たからものをおいかけろ(テイチク)4月25日→5月21日●Full Tilt! 3Dピンボール(ナユタ)4月中旬→5月●ハローキティ ビッグ ファン デラックス(メガ・ウェブ)3月22日→5月●フィリックス・ザ・キャット カートゥーン ツール ザ ボックス(メガ・ウェブ)4月→5月●ベイビー フィリックス(メガ・ウェブ)4月→5月●OL進化論スクリーンセーバー(ユタカ)4月下旬→5月31日●鉄マン外伝～ゲーム大王の野望(テイチク)3月下旬→3月28日



ピピンアットマーク

PIPPINATMARK

ピピンでピン　コミカル・ピンボールでピピンのおさらいを



トロピック・アイランド

■モモデラーズ・ブランド　■ピンボール
■3,800円　■発売中

この『トロピック・アイランド』は，「ボールの回転&慣性&摩擦&オブジェクト別の反射率まで計算しつくした究極の超デジタル・ピンボール」(制作側の弁)。普通なら「うわー，すげーリアルー，マニアー」で終わりそうだが，そうではないところがエライ。

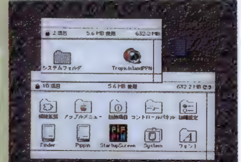
死んだ父親が海賊の親玉だったことを知ったエイミーは，船長の座を継ぎ，その遺産をもとめて冒険の旅にでる。ヤシの実の中にあるお宝をかき集めよう！というわけで，特定の役をそろえると「おさるのウッキー・ヤシの実落とし」や「宝のヤシの実探し・本物はどれだ！」といった特別なミニゲームが楽しめる。

とっつきやすさでは上位に入るであろうこのピンボール。Mac版で発売されていたが，ピピン専用版が仲間入りだ。**(薮良小路)**

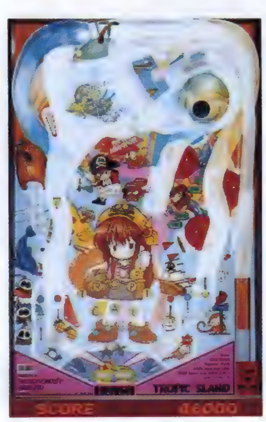
ピピン専用版はここがちがう

ピピン専用と称するソフトは，特殊な方法により，通常のMacでは動作しないようになっている。よって，PowerMacでもダメなものはダメ。購入時には注意しよう。





▲ピピン用のソフトにはCDにシステムまで入っている。そういやハードディスクがないもんね
◀マニュアルもちゃんと書きなおされているぞ





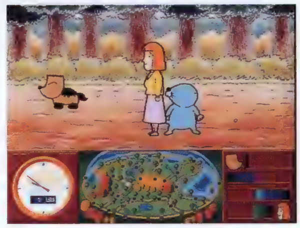
▲役の作りかたによって，3種類のLCD風ミニゲームも楽しめる。いかにもパソコンらしい演出だ
◀これが台の全体図。なんとも，かわいらしいじゃないですか。サルのウッキーもいい味だしてるね

今月の新作

タイトル数は多いものの，ほとんどが本体発売直後に集中しており，かつMacの焼きなおしというサビしい内容。さらに，これからさきの予定はまだ確定していない状況だ。店で購入するにも，Mac専門店でも片隅に少し置いてあるだけだったりと，対応も安定しておらず，少々荒れ気味のピピンの出帆である。そんな中でも，教育用ソフトが健闘している。

ぼのぐらし

5月 ■アミューズ ■SLG ■4,800円 ■CD-ROM



[Macintoshから移植] 人気コミックの世界を疑似体験できるコミュニケーション・シミュレーション。プレイヤーは遊んだり転んだりして住人の気を引き，友好度を上げて仲良くなっていく。

ダズロイド

5/31 ■ボイジャー ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] 無気力で無関心な人々を救うため，ダズロイドのメンバーが大活躍。ささいな行動にもオーバーな反応が楽しめる，ジョークに満ちたインタラクティブ絵本とでも言うべき作品。

アフターケア

学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!

3/28 ■アミューズ ■AVG ■3,800円 ■CD-ROM



[Macintoshから移植] 「ポンキッキーズ」などで人気だった同名作品のゲーム化。コワイ体験をしながら学校を探検し，七つに割れた鏡のかけらを取りもどして，悪霊を封印するのが目的。

アフターケア

ファンキーファニーエイリアンズ

3/28 ■アミューズ ■AVG ■3,800円 ■CD-ROM



[Macintoshから移植] 不思議な音楽エイリアンの住む五つの国を舞台に，3D-CGのキャラクターと，音楽によるマルチメディア・エンターテインメントが楽しめる。音楽は野沢秀行らによるもの。

アフターケア

眠れぬ夜の小さなお話

3/28 ■アミューズ ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



[PCエンジンから移植] 原 由子によるストーリーとBGMによるインタラクティブ絵本。画面をクリックすることで，素朴な物語が進行していく。彼女のボーカル曲など，40の音楽が収録されている。

アフターケア

よくみてごらん

3/28 ■ボイジャー ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] 好奇心おう盛な年齢層に，有益な芸術作品を鑑賞させる教育データベース・ソフト。シカゴ美術館所蔵の著名な作品200点を収録している。ズーム機能により作品の細部まで観察可能。

アフターケア

キッズボックス

3/28 ■アスク ■教育 ■5,880円 ■CD-ROM



[Macintoshから移植] 中ザワヒデキがデザインしたエデュテインメント・ソフト。43ものステージは「おはなそうじき」「ゆきのオルゴール」など，リズム感覚や想像力を刺激する内容。

アフターケア

ランドセル小学1年ver.3

3/28 ■がくげい ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM



[ハイブリッドから移植] 1本のソフトに国語，算数，音楽，図工，体育を収録したマルチメディア教育ソフト。小学1年生の児童にもわかりやすいインターフェイスと，親しみやすいビジュアルがウリ。

アフターケア

トロピック・アイランド

3/28 ■モモデラーズ・ブランド ■ピンボール ■3,800円 ■CD-ROM

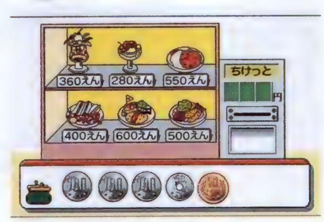


[Macintoshから移植] 摩擦や慣性など，あらゆるデータをもとに，リアルに再現されたピンボール。海賊の遺産をさがすというシチュエーションで，LCD風のミニゲームなども用意されている。

アフターケア

ちびっこくらぶ

3/28 ■がくげい ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM



[ハイブリッドから移植] お金の使いかたを学ぶ「ちびっこデパート」や，食事をする「れすとらん」などをつうじて，数や形，文字などの概念を理解するエデュテインメント。収録ゲームは25本。

アフターケア

T・BREAK

4/下 ■インフォシティ ■ボードゲーム ■3,800円 ■CD-ROM



[ハイブリッドから移植] 数百年前のヨーロッパを起源とする古典的ボードゲーム&パズルをソフト化。オリジナルもふくめて，シンプルなルールを採用した6種類のゲームをパッケージングしている。

DataBase ピピンアットマーク新作発売予定表

今月は，ピピン専用ソフトだけでなく，Macintoshでも動作するソフトもDataBaseにふくめている。これ以外にも，現在開発が予定されているタイトルが数10本はあるようだ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼ピピン専用				
4月予定	★ドン・キウォーク	教育	メディア・ファイブ	9,800円
6月25日	ミッションスクール制服図鑑R	データベース	バンダイビジュアル	5,800円
6月28日	★サーカス！	教育	ボイジャー	未定
夏頃予定	★クローン・レンジャー	AVG	サイバーアーツ	7,800円
	卒業R ～グラデュエーションリアル	SLG	バンダイビジュアル	5,800円
9月予定	★実機パチスロシミュレーター 2 For Pippin	パチスロ	ネクストン	9,800円
96年予定	★ラインの黄金	教育	メディア・ファイブ	7,800円
未定	MISS～白夜に舞う天使たち（仮）	AVG	テイチク	5,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Macintosh／ピピン両対応				
夏頃予定	★ブルーサンゴ	エンターテインメント	ジャイロ	未定
未定	★アニメデザイナー ドラゴンボールZ	エンターテインメント	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	5,800円
	★アンパンマンと遊ぼう！	教育	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	5,800円
	★L-ZONE	AVG	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	4,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作



DOS/Vパソコン

PERSONAL COMPUTER FOR DOS/V

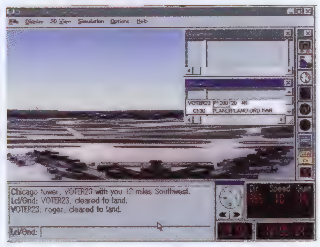
HOT 10 今月の売れ筋ソフト

今月も『レベルアサルトII』がトップ。『MSFS』が『タワー』の勢いを借りて，ふたたびランクアップ。来月の順位がまったく見当つかない状況となった。

順位	前回	タイトル
1	前1位	レベルアサルトII (REBEL ASSAULT II) ●マイクロマウス ●3Dシューティング ●9,800円
2	↑前8位	TFX EF2000 (TFX EF2000) ●イマジニア ●フライトSLG ●12,800円
3	↑前9位	MSフライトシミュレータVer.5.1CD (MSFS Ver.5.1) ●マイクロソフト ●フライトSLG
4	前2位	フライト・ショップ (FLIGHT SHOP) ●バオ ●フライトSLG
5	初登場	トップガン:ファイヤー・アット・ウィル (TOP GUN : FIRE AT WILL) ●スペクトラムホロバイトジャパン ●フライトSLG ●8,800円
6	前5位	タワー (TOWER) ●トワイライトエクスプレス ●SLG ●9,800円
7	初登場	グランプリ・マネージャー (GRAND PRIX MANAGER) ●スペクトラムホロバイトジャパン ●SLG ●8,800円
8	前3位	ジャパン・シーナリー (JAPAN SCENARY) ●バオ ●データ集
9	初登場	ウイングコマンダーIV (WING COMMANDERIV～THE PRICE OF FREEDOM) ●エレクトロニック・アーツ・ビクター ●フライトSLG ●7,800円
10	↑再登場	メックウォリアー2 (MECH WARRIOR2) ●アクティビション・ジャパン ●3Dアクション ●9,800円

※カッコで英字タイトルがあるものは英語版，そのうち値段があるものはメーカーによる輸入版，ないものは直輸入版です。

応答せよ 今日から自宅が管制塔



▲航空機への命令は当然ながら英語。適切に誘導すればポイントが加算されるぞ

ここが職場だ！



▶8種類のプレイヤーを選択できる。能力差はない

最近，左のランキングをにぎわせている『タワー』は，航空管制塔のシミュレーション。飛行場に行くと，でっかいアンテナとともに設置されている，あの搭だ。

プレイヤーは管制塔に勤務する航空管制官となり，航空機を適切にナビゲートしなければならない。夕方ならば滑走路に明かりをつけてやり，複数の飛行機が着陸許可をもとめてきたら，残り燃料を考慮してどちらかをさきに着陸させる。一瞬の判断ミスが大事故につながるだけに，豊富な経験と判断力がモノをいうSLGなのだ。

おどろくべきは，マイクロソフトから発売されている『MSフライトシミュレータVer.5.1』とのリンク機能。シリアル・ポートやモデムでパソコン同士をつなげば，いっぽうは操縦士，いっぽうは管制官になって「飛行場ごっこ」が体験できるぞ。（安部理一郎）



TOWER
航空管制塔シミュレーション
■トワイライトエクスプレス ■SLG
■9,800円 ■発売中
※日本語マニュアル付英語版

日本語版新作

今月の新作は，なんとこの2本だけ。ゆえにこのコーナーも縮小，'93年12月号以来，2回目の1ページだ。ランキング提供は秋葉原T-ZONEミナミ6F(☎03-3257-2771)です。

システムショック

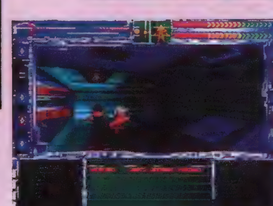
5/24 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■ARPG ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］オリジン・システムズのRPGを完全日本語化。未来世界を舞台に，宇宙ステーション内の暴走したマザー・コンピュータを破壊する。マウスのみで実行可能なアクションの多さが特徴。



▶3Dの表現技術は，さすがオリジン・システムズといったところ。圧巻だ



◀ハードとか，ドラッグとか。アイテムもサイバースペースってカンジ？

日本語マニュアル付

コンクエスト・オブ・ニューワールド (CONQUEST OF THE NEW WORLD)

5/17 ■インタープレイ ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM



ヨーロッパの新大陸発見，植民地開発のようすをシミュレート。イギリスをはじめとする5か国から選択し，街を育てていく。ネットワークを使用することで，最大6人までが同マップ上で対戦できる。

DataBase DOS/Vパソコン日本語版新作発売予定表

新作紹介もさびしかったが，今月はDataBaseもさびしい。新登場は2本だけになってしまった。日本語版がすぐに発売されるため，マニュアル付英語版が減ってきている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼日本語版ソフト				
5月下旬	★ギャルパニII	アクション	毎日コミュニケーションズ	7,800円
6月予定	★サイバーメイジ	3Dアクション	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
	デュエルサクセション	SLG	クレソフト	9,800円
	マスター・オブ・オリオンII	SLG	スペクトラムホロバイトジャパン	8,800円
	卍PSY幽記	RPG	ピー・エス・ディ	12,800円
	ディグ日本語版	AVG	マイクロマウス	9,800円
夏頃予定	サイベリア 2	シューティング	ヴァージンインタラクティブ	未定
96年予定	タイムコマンドー	格闘アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ハート・オブ・ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
未定	CRWメタルジャケット	SLG	ウィズ	未定
	シェルショック	シューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
	激闘！欧州海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘！ソロモン海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	9,800円
	クリーチャーショック	3Dアクション	ビクターエンタテインメント	12,800円
	マイクロソフトスペースシミュレータ Version1.0(※)	SLG	マイクロソフト	12,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼日本語マニュアル付ソフト				
6月予定	AH-64D LONGBOW	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
	DUNGEON KEEPER	RPG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
未定	LANDS OF LORE 2	RPG	ビクターエンタテインメント	8,800円
	NASCAR TRACKPACK	データ集	ビクターエンタテインメント	5,800円
	RIVERS OF DAWN	AVG	ビクターエンタテインメント	8,800円
	SCAVENGER	アクション	ビクターエンタテインメント	8,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●GRAND PRIX2(スペクトラムホロバイトジャパン)4月→5月中旬●TOPGUN:FIRE AT WILL！(スペクトラムホロバイトジャパン)3月→3月29日●イレブンスアワー(ビクターエンタテインメント)春頃→夏頃●ファーランドストーリー伝記～アーク王の遠征(TGL)3月下旬→4月下旬●フルスロットル日本語版(マイクロマウス)6月●レジェンド・オブ・キランディア3(ビクターエンタテインメント)3月15日→未定●アイアンアサルト(ビクターエンタテインメント)3月22日→3月23日



セガサターン

SEGASATURN

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

話題作『エヴァンゲリオン』がトップに立った。前評判の高かった『ガングリフォン』『パンツァーツヴァイ』は，それぞれ2位と3位にランクイン。

1 新世紀エヴァンゲリオン



初登場
●セガ
●AVG
●5,800円

2 ガングリフォン ～ザ・ユーラシアン・コンフリクト



初登場
●ゲームアーツ
●3Dアクション
●5,800円

3 パンツァードラグーン ツヴァイ



初登場
●セガ
●3Dシューティング
●5,800円

4 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95



初登場
●SNK
●対戦格闘
●7,800円

5 ドラゴンフォース



初登場
●セガ
●SLG
●5,800円

6	前2位	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう	●セガ ●サッカーSLG ●6,800円
7	前1位	ヴァンパイア ハンター	●カプコン ●対戦格闘 ●6,800円
8	初登場	ビクトリーゴール'96	●セガ ●サッカー ●5,800円
9	初登場	麻雀同級生Special	●メイクソフトウェア ●麻雀 ●6,800円
10	前3位	バーチャファイター2	●セガ ●対戦格闘 ●6,800円

要チェックだ！ 話題と期待の3タイトルが発表されたぞ！

先月号でもお伝えしたとおり，3月27日に新作3タイトルの発表会が行なわれた。今年の秋から冬にかけて発売される作品を，カンタンに紹介していこう。

会場で衆目を集めていた話題の『ナイツ』は，かの『ソニック』制作チームによる意欲作。夢の世界をナイトメア（悪夢）で支配せんとするワイズマンの野望を打ちくだくべく，その片腕だったナイツが飛びまわるフライト・アクションだ。自由気ままに空を飛ぶ爽快感を前面に押しだしており，だれもが1度は胸に抱いたあこがれを具現化したような感動がある。この夏の注目ソフトとなるのはまちがいないだろう。

『エネミーゼロ』は，『Dの食卓』のワープによる作品。前作同様ローラ主演のインタラクティブ・ムービーだ。今作では，巨大な宇宙船の内部で見えない敵を相手にすのだが，実際に音を聴いて敵に対するというアイデアが光っている。

ハドソン『サターンボンバーマン』は，イベントなどで使用されたハイビジョン用『Hi-TENボンバーマン』を再現。家庭用ゲームでは世界初の10人同時対戦ができるのだ。さらにシリーズ初の段位認定モードもついており，チームタッグ対戦やリーグ戦モードなども搭載。だれにでも遊べる『ボンバーマン』なのだ。（山田真也）

ナイツ～into dreams…

▼卓越した飛行能力を持つナイトメアン，ナイツ。光の尾をともない，夢の世界をところせましと自由自在に飛びまわるのだ





▲「A-LIFE」によって，独自の生態系で成長しつづける。自分だけの夢の世界が創れるぞ

エネミーゼロ





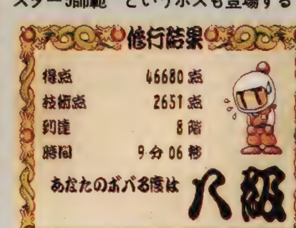
▲コールドスリープから目ざめたばかりのローラ。このあと彼女は想像を絶する恐怖を味わうことになるのだが……。それにしても，あいかわらず美しい

サターンボンバーマン



▲10人対戦画面。ボンバーマン以外にも高橋名人やミロンなどが戦うぞ

▼段位認定は一筋縄ではいかない。"マスター5師範"というボスも登場する



みんなにあげる お近づきのしるしに『フラッシュセガサターン』を

さきごろ発売されたNewサターン。定価も20,000円になって，買っちゃったという人も多いのでは？ このNewサターンの初回出荷分には，もれなく限定版の『フラッシュセガサターン "おちかづき編"』がついているんだけれど，すでにサターンを持っているユーザーでも，この"おちかづき編"を入手できるぞ。郵便局の振込用紙に下記の口座名と払込人の住所・氏名を記入し，送料800円をそえて申し込もう。

口座番号：00150-4-670937
加入者名：㈱セガ・エンタープライゼス 国内CS事業部 フラッシュセガサターン・プレゼント係
※振込用紙控えは保管すること



▲"おちかづき編"は限定版なので，この機会をのがすと後悔するぞ！

集え精霊たちよ

精霊界へようこそ！ 美しくも妖しい謎に満ちた異世界へ……

'94年末に発売されたメガドライブ用ソフト『ストーリー・オブ・トア～光を継ぐ者』。そのころはちょうどサターンが世にでた時期だったけれど，その続編がサターンで登場したのだ。前作以上にキャラクターがイキイキとしていて，自由度の高いアクションが特徴的なゲームになっているぞ。

舞台は，精霊王・レハールと魔人・アギトーとの戦いから100年が経過した精霊界「トア」。王家の血を引く少年・レオンが精霊王になるべく，試練の旅にでるというストーリーだ。

前作『ストーリー・オブ・トア』も，その多彩なアクションが好評だったが，今作は動きがさらによくなっている。主人公のレオンの動きも豊富で，ジャンプやダッシュなど普通のアクションだけでなく，コマンド入力による必殺技や前転・伏せといったこまかな動きまで，とにかくなめらかにモーションするぞ。また，マップも完全立体構造になっており，精霊魔法をからめた奥行きのあるギミックが満載されていて飽きさせない。さまざまな局面でプレイヤーの判断力とテクニックが問われるのだ。

制作は前作と同じエインシャント。音楽も古代祐三が担当している。格調高いオーケストラ・サウンドが，異世界での戦いを，より ドラマチックに彩ってくれる。

ポリゴン・ゲーム全盛にあって，こういったタイプのアクションはめずらしくなってきた。ギミックで楽しめる本格派アクション・ゲームを，存分に堪能できるぞ。



THOR(トア)
～精霊王紀伝

■セガ　■ARPG
■5,800円　■発売中



▲主人公・レオンの雄姿。左腕に輝く「金の腕輪」こそが精霊王の証だ



▼これが必殺技"スピニングエッジ"。必殺技はほかにも隠されているぞ

精霊王の血脈を継ぐ少年・レオンの冒険の旅





▲6体の精霊の力を借り，難所をくぐり抜けていくのだ



▶矢を上にはなち，手のとどかない場所のスイッチを入れる。こんなギミックが山ほどあるぞ

▲宝箱と思いきや、正体はモンスター。敵キャラも個性的だ

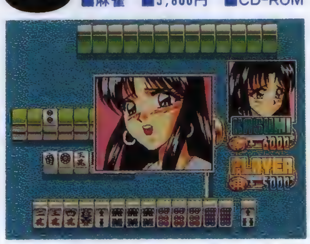
今月の新作

今月も移植作，オリジナルともに好調なセガサターン。なかでも『メタルブラック』の移植は，往年のファンにとっては感涙モノだろう。ほかにも『誕生S』『ウィザードリィVI&VII』など，幅広いジャンルの作品がリリースされる。いままでになくわかりやすい科学"ポップサイエンス"という新しい方向性を打ちだした『ライフスケイプ』にも要注目。

X指定

ときめき麻雀グラフィティ ～年下の天使たち

5／3　■ソネット・コンピュータエンタテイメント　■麻雀　■5,800円　■CD-ROM



『ときめき麻雀パラダイス』のシステムをさらにグレード・アップさせた麻雀ゲーム。10代の女の子3人を相手に麻雀勝負が展開される。前作に引きつづき，今回も声優陣は豪華キャストを起用。

ライフスケイプ ～生命40億年はるかな旅

5／17　■メディアクエスト　■教養　■6,800円(予価)　■CD-ROM(2枚組)



NHKで放映された同名番組をもとにした，生命進化の謎を追う教養ソフト。CGで再現された古代生物と遊びながら観察・実験ができる。リアルな捕食シーンや骨格のまま泳ぐ魚などが観察できる。

慶応遊撃隊 活劇編

5／17　■ビクターエンタテインメント　■アクション　■5,800円　■CD-ROM



メガCDで人気のシューティング『慶応遊撃隊』が，アクションになって帰ってきた。財宝を狙うヒロイン，七光蘭未の前に，邪馬台国の女王ひみこが立ちはだかり，大騒動をくり広げる。

実戦パチスロ必勝法！3

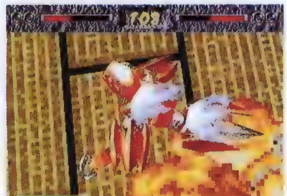
5／24　■サミー　■パチスロ　■6,800円　■CD-ROM



同名パチスロSLGの最新作。今回も最新作5機種をリアルに再現している。リールの全景が見まわせるスケルトン機能や，店長や店舗の性格を見抜き攻略する店舗攻略モードなど，多彩な機能を搭載。

ハイパーリヴァーシオン

5／24　■テクノソフト　■3Dアクション　■5,800円　■CD-ROM



［プレイステーションから移植］なめらかなポリゴン映像が特徴的な，対戦型の3Dアクション。立体フィールドの中で，メカ同士の1対1の戦いが展開する。通信対戦ケーブルにも対応。

メタルブラック

5／24　■ビング　■シューティング　■5,800円　■CD-ROM



［アーケードから移植］濃密で美麗なグラフィックが話題となった，タイトーのシューティングを移植。死滅寸前の地球を救うため，永久凍結されていた戦闘機メタルブラックが宇宙に飛び立つ。



▶スピーディなボーナス・ステージ。ホーミング・ミサイルが軽快に踊る



◀"半機半獣"がテーマとして根底に流れる。有機的な造形が奇妙に美しい

ソード&ソーサリー

5/31 ■マイクロキャビン ■RPG ■6,800円 ■CD-ROM



［3DOから移植］個性的なキャラクターと，フル・ポリゴンで描かれた映像が好評だったソフトが，早くも移植される。大魔法使いの弟子ルシオンがハチャメチャな活躍をするファンタジックなRPG。

ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説

5/24 ■バンダイ ■AVG ■5,800円（予価） ■CD-ROM



「ドラゴンボールZ」に登場した，Z戦士をはじめとする約50人ものキャラが戦う“操作できるアニメ”。コマンド入力で技をつなげて大ダメージをあたえられるチェーンバトルが最大の特徴。

ソニックウイングススペシャル

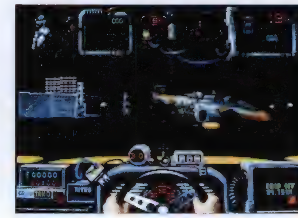
5/31 ■メディアクエスト ■シューティング ■7,800円（予価） ■CD-ROM



［アーケードから移植］人気シューティング『ソニックウイングス3』をベースに，さまざまな要素を盛り込んだ完全オリジナル版。“空飛ぶアイドル”真尾まおの歌を収録した8センチCDがついてくる。

デス・スロットル 隔絶都市からの脱出

5/31 ■メディアクエスト ■3Dシューティング ■5,800円（予価） ■CD-ROM



［海外から移植］世紀末の戦うタクシー・ドライバーが主人公。人間を狂暴化するウイルスの流行により，外界から隔絶された都市“KEMO”を脱出するため，武装タクシーで金と情報を集める。

ウィザードリィVI&VII〜コンプリート

5/31 ■データイースト ■RPG ■6,800円 ■CD-ROM

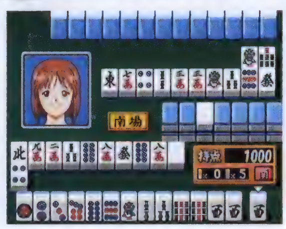


［海外から移植］『ウィザードリィ』の最新作2作がカップリングされて登場。グラフィックも全面的にリニューアルされ，難易度調整やフル・ポリゴンによるスムーズな迷宮探索が可能となった。

X指定

スーパーリアル麻雀PVI

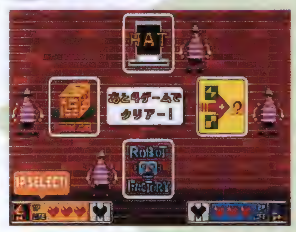
5/17 ■セタ ■麻雀 ■8,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］人気脱衣麻雀シリーズの最新作を早くも移植。アニメ動画枚数は前作の1.5倍になり，主題歌も収録。対局後には，打ち筋により女の子がどんな感情を抱いたかが表示される。

SEGA AGES/宿題がタントアール

5/24 ■セガ ■クイズ/オムニバス ■4,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］セガの名作復刻版シリーズ「SEGA AGES」第1弾。'91年発売の『クイズ宿題を忘れました！』と'92年発売の『タントアール』をカップリングして収録。



▶ミニゲーム満載の『タントアール』。全16＋2ゲームは個性的なものばかりだ



◀『宿題を〜』は誕生年により問題が変化するので，サバを読むと逆に不利だぞ

DataBase セガサターン新作発売予定表

『ストZERO2』『マーヴル』『サイバーボッツ』『ロックマン8』『ロックマンX4』など，カプコンが大量に新作を発表。トピックスで紹介したとおり，『エネミーゼロ』はPSからサターンへ対応機種を変更している。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
6月7日	疾風魔法大作戦	シューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	5,800円
	ダライアスII	シューティング	タイトー	5,800円
6月14日	犯行写真 〜縛られた少女たちの見たモノは?	AVG	イマジニア	6,800円
	★痛快!!スロット・シューティング	シューティング	BMGビクター	5,500円
6月28日	餓狼伝説3〜遙かなる闘い	対戦格闘	SNK	6,800円
	井出洋介名人の新実戦麻雀	麻雀	カプコン	4,800円
	月花霧幻譚〜TORICO	AVG	セガ	6,800円
	クロックワークス	アクションパズル	徳間書店	5,800円
	ピンボールグラフティー	ピンボール	パック・イン・ビデオ	（予）6,800円
	★一発逆転 ギャンブルキングへの道	ギャンブル	BMGビクター	5,800円
6月中旬	ナイトストライカーS	3Dシューティング	ピング	5,800円
6月下旬	ストライカーズ1945（仮）	シューティング	アトラス	5,800円
	南の島にブタがいた	パズル	スコラ	未定
	必殺！（仮）	アクション	バンダイビジュアル	5,800円
	★課兄弟劇場第一巻 麻雀篇	麻雀	ユーメディア	5,800円
6月予定	ライズ オブ ザ ロボット2	対戦格闘	アクレイムジャパン	5,800円
	ビッグ一撃！パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	パチスロ	アスク講談社	5,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
6月予定	誕生S〜デビュー	SLG	NECインターチャネル	6,800円
	上海 グレート・モーメンツ	パズル	サンソフト	6,500円
	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	パズル	サンソフト	5,980円
	ターフウインド'96 〜武 豊競走馬育成ゲーム	競馬SLG	ジャレコ	（予）6,800円
	★ワイプアウト	レーシング	ソフトバンク	未定
	駿才〜競馬データSTABLE	データベース	ナグザット	5,800円
	風水先生	SLG	HAMLET	5,800円
7月5日	ゲームウェア2号	ディスクマガジン	ゼネラル・エンタテイメント	1,980円
	ラングリッサーIII	SLG+RPG	メサイヤ	5,800円
7月6日	デス・クリムゾン	3Dシューティング	エコール・ソフトウェア	5,800円
7月12日	ときめきメモリアル 〜forever with you	SLG	コナミ	（予）6,800円
	ときめきメモリアル 〜forever with youスペシャル版	SLG	コナミ	未定
7月26日	時空探偵DD〜幻のローレライ	AVG	アスキー	6,800円
	グッドアイランド飯島 愛	エンターテインメント	インナーブレイン	5,000円
	★湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	レーシング	パック・イン・ビデオ	未定
7月下旬	同級生〜if（仮）	AVG+RPG	NECインターチャネル	（予）7,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月下旬	ホーンテッド・カジノ(X指定)	テーブルゲーム	ソシエッタ代官山	未定
	マジック・ジョンソン・カリーム・ジャバーの スラムジャム'96	バスケットボール	BMGビクター	4,800円
7月予定	★ビッグ・ハート・ベースボール	野球	アクレイムジャパン	5,800円
	★レッスルマニア ・ジ・アーケードゲーム	プロレス	アクレイムジャパン	5,800円
	ロードラッシュ	バイクレーシング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	新型くるりんPA！	アクションパズル	スカイ・シンク・システム	(予) 4,800円
	グレイテストナイン'96(仮)	野球	セガ	(予) 5,800円
	SEGA AGES／スペースハリアー	3Dシューティング	セガ	(予) 3,800円
	★デストラクションダービー	レーシング	ソフトバンク	未定
	★アクチャーサッカー	サッカー	ナグザット	5,800円
	★徹萬カスタム(仮)	麻雀	ナグザット	未定
	★東京立身出世伝(仮)	SLG	ナグザット	5,800円
	★平和パチンコ総進撃(仮)	パチンコ	ナグザット	5,800円
	サターンボンバーマン	アクション	ハドソン	未定
	★ボディスペシャル264	パズル	やのまん	未定
8月予定	卒業S(仮)	SLG	NECインターチャネル	(予) 6,800円
	ルナ～シルバースターストーリー	RPG	角川書店	6,800円
	出世麻雀　大接待	麻雀	キングレコード	未定
	SEGA AGES／アフターバーナー	3Dシューティング	セガ	(予) 3,800円
	開運！なんでも鑑定団Vol. 1 ～目指せ，7番目の鑑定士!!	データベース	テレビ東京	4,800円
	★アクチャーゴルフ	ゴルフ	ナグザット	5,800円
	★バスフィッシング(仮)	フィッシング	ナグザット	5,800円
	★麻雀四姉妹 若草物語	麻雀	ナグザット	5,800円
	特捜機動隊ジェイスワット(仮)	3Dシューティング	バンプレスト	未定
	★極II(仮)	将棋	毎日コミュニケーションズ	未定
夏頃予定	サイバードール	RPG	アイマックス	(予) 6,800円
	★イエロー・ブリック・ロード	AVG	アクレイムジャパン	未定
	エイリアントリロジー	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	大運動会～序章(仮)	SLG	インクリメントP	未定
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	対戦格闘	SNK	未定
	AQUAZONE ™ for SEGASATURN	SLG	9003 inc.	5,800円
	ダークセイバー	RPG	クライマックス	5,800円
	エアーズアドベンチャー	RPG	ゲームスタジオ	未定
	三國志リターンズ	SLG	光栄	6,800円
	★エンジェルパラダイスvol. 2 吉野公佳	パズル	サミー	未定
	アルバートオデッセイ外伝 レジェンド・オブ・エルディーン	RPG	サンソフト	6,500円
	★ナイツ	アクション	セガ	未定
	ナイトゥルース ～エクスプレイン・オブ・ザ・パラノーマル#01闇の扉	AVG	ソネット・コンピュータエンタテイメント	未定
	タイトーチェイスH. Q. プラスS. C. I. (仮)	レーシング	タイトー	5,800円
	パズルボブル2X	パズル	タイトー	5,800円
	コブラ・ザ・サイコガン	3Dシューティング	タカラ	5,800円
	★マジカルドロップ2	パズル	データイースト	未定
	ファラドゥーン ザ・レジェンド・オブ・ドラゴンキャッスル	ARPG	パイオニアLDC	未定
	スーパーショット・ザ・ゴルフ	ゴルフ	ビクターエンタテインメント	6,800円
9月予定	真髄・碁仙人(仮)	囲碁	J・ウイング	(予) 8,900円
	サクラ大戦	RPG	セガ	未定
	★ギャルズパニック(仮)	アクション	毎日コミュニケーションズ	未定
10月5日	ゲームウェア3号	ディスクマガジン	ゼネラル・エンタテイメント	1,980円
10月予定	SEGA AGES／アウトラン	ドライブ	セガ	(予) 3,800円
11月予定	SEGA AGES ／廊下にイチダントア～ル	クイズ/オムニバス	セガ	(予) 4,800円
	土屋圭一杯争奪 筑波スーパーテクニックチャレンジカップ	レーシング	BPS	(予) 5,800円
秋頃予定	スカルファング～空牙外伝	シューティング	データイースト	未定
	テクモスーパーボウル(仮)	アメフト	テクモ	未定
	★エネミーゼロ	AVG	ワープ	6,800円
96年予定	エンジェルグラフィティ(仮)	SLG	ソフトビジョンインターナショナル	未定
	サッカー(仮)	サッカー	ソフトビジョンインターナショナル	未定
	心霊呪殺師太郎丸	アクション	タイムワーナーインタラクティブ	未定
	★テクモJリーグサッカー(仮)	サッカー	テクモ	未定
	銀河英雄伝説	SLG	徳間書店	未定
	マクロス(仮)	未定	バンダイビジュアル	未定
	ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R	レーシング	メディアリング	未定
冬頃予定	★ストリートファイターZERO 2	対戦格闘	カプコン	未定
	コットン2	シューティング	サクセス	未定
	★バーチャパチスロ2(仮)	パチスロ	マップジャパン	未定
97年予定	ガーディアンフォース	シューティング	サクセス	未定
未定	パチンコ倶楽部	パチンコ	I. S. C.	未定
	コープス・キラー	3Dシューティング	アクレイムジャパン	5,800円
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	ダービースタリオン(仮)	競馬SLG	アスキー	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	TFX	フライトSLG	イマジニア	未定
	フィスト	対戦格闘	イマジニア	未定
	イレブンスアワー	AVG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	スポット(仮)	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ワールドヒーローズパーフェクト	対戦格闘	ADK	未定
	★リアルバウト餓狼伝説	対戦格闘	SNK	未定
	モンスターメーカー ～ホーリーダガー(仮)	SLG	NECインターチャネル	(予) 6,800円
	★ドラゴンナイト	AVG	エルフ	未定
	オーバードライビンDX(仮)	レーシング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	マジックカーペット	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	神罰　人生の意味	SLG	ガイナックス	未定
	★アーサーとアスタロトの謎魔界村	パズル	カプコン	未定
	★サイバーボッツ	対戦格闘	カプコン	未定
	★スーパーパン コレクション	アクション	カプコン	未定
	天地を喰らうII～赤壁の戦い	格闘アクション	カプコン	5,800円
	★マーヴル・スーパーヒーローズ	対戦格闘	カプコン	未定
	★ロックマン8	アクション	カプコン	未定
	★ロックマンX4	アクション	カプコン	未定
	だいな♥らいあん(予告編)	AVG	ゲーム アーツ	未定
	だいな♥らいあん	AVG	ゲーム アーツ	未定
	競馬育成 シミュレーションゲーム(仮)	競馬SLG	コナミ	未定
	ポリスノーツ	AVG	コナミ	未定
	棋仙人	将棋	J・ウイング	未定
	現代大戦略ストライクス	SLG	システムソフト	未定
	マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪	SLG	システムソフト	未定
	★フレッシュ美少女大集合 コスプレ麻雀大会(仮)	麻雀	シャーロック	未定
	スラムドラゴン	対戦格闘	ジャレコ	5,800円
	忍者じゃじゃ丸くん ～鬼斬忍法帖	アクション	ジャレコ	未定
	ファンタステップ	AVG	ジャレコ	未定
	X-JAPAN 2	エンターテインメント	セガ	未定
	電脳戦機バーチャロン	対戦格闘	セガ	未定
	バーチャファイターキッズ	対戦格闘	セガ	未定
	ファイティングバイパーズ	対戦格闘	セガ	未定
	ファンタジーアース(仮)	RPG	セガ	未定
	TIZ(トウキョウ・インセクト・ズー)	AVG	ゼネラル・エンタテイメント	未定
	アリーナ(仮)	RPG	ソフトバンク	未定
	シミュレーションズー(仮)	SLG	ソフトバンク	未定
	VADIMS	パズル	ソフトバンク	未定
	★東京SHADOW	AVG	タイトー	未定
	★怪盗セイント・テール	AVG	トミー	未定
	スーパー301SQ. (スクォードロン)(仮)	SLG	日本物産	未定
	テラクレスタNEO(仮)	シューティング	日本物産	未定
	V. R. 麻雀(仮)	麻雀	日本物産	未定
	USドラッグチャンプ(仮)	レーシング	日本物産	未定
	天外魔境外伝～第四の黙示録	RPG	ハドソン	未定
	★ウルトラマンバトル(仮)	対戦格闘	バンダイ	未定
	GRANDREAD(仮)	SLG	バンプレスト	未定
	ポリゴンSLG(仮)	SLG	バンプレスト	未定
	ロボット混戦RPG(仮)	RPG	バンプレスト	未定
	3Dベースボール(仮)	野球	BMGビクター	未定
	レガシー・オブ・ケイン(仮)	RPG	BMGビクター	未定
	スワッグマン	アクション	ビクターエンタテインメント	未定
	ダンジョン・マスター(仮)	RPG	ビクターエンタテインメント	未定
	トゥーム・レイダース	RPG	ビクターエンタテインメント	未定
	ノバストーム	3Dシューティング	ビクターエンタテインメント	未定
	MARICA	RPG	ビクターエンタテインメント	未定
	CRITICOM ～ザ・クリティカルコンバット	対戦格闘	ビック東海	5,800円
	プレイボーイカラオケVol. 1 (X指定)	カラオケ	ビック東海	5,800円
	プレイボーイカラオケVol. 2 (X指定)	カラオケ	ビック東海	5,800円
	重装機兵レイノス2	アクション	メサイヤ	未定
	伝説のオウガバトル	SLG	リバーヒルソフト	未定
	タクティクスオウガ	SLG	リバーヒルソフト	未定

■発売中止が決定した作品……●ラグナロク・ステージ(仮)(デジタルフロンティア)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス(やのまん)4月→5月24日●キュービックギャラリー(ウイネット)4月20日→4月26日●Defcon5／デフコン5(マルチソフト)5月17日→6月7日●ぐっすんおよよS(エクシングエンタテイメント)3月15日→3月29日●ロックマンX3(カプコン)4月下旬→4月26日



プレイステーション

PLAYSTATION

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

大荒れに荒れたランキング。なんと，7本ものソフトが入れかわったため，すっかりさま変わりしてしまった。今月のトップは完成度の高さが光る『鉄拳2』。

1 鉄拳2



初登場
●ナムコ
●対戦格闘
●5,800円

2 バイオハザード



初登場
●カプコン
●AVG
●5,800円

3 機動戦士ガンダムVer.2.0 LIMITED EDITION



初登場
●バンダイ
●3Dシューティング
●9,800円

4 機動戦士ガンダムVer.2.0



初登場
●バンダイ
●3Dシューティング
●6,800円

5 ファイヤープロレスリング アイアンスラム'96



初登場
●ヒューマン
●プロレス
●5,800円

6 デストラクションダービー 前3位
●SCE Inter
●レーシング
●5,800円

7 チョロQ 初登場
●タカラ
●レーシング
●5,800円

8 リッジレーサーレボリューション 前6位
●ナムコ
●レーシング
●5,800円

9 メルティランサー〜銀河少女警察2086 初登場
●ブレイズ
●SLG
●5,800円

10 第4次スーパーロボット大戦S 前2位
●バンプレスト
●SLG
●6,800円

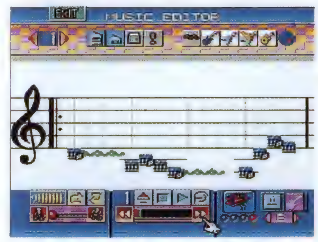
コンスト　キミだけのシューティングを作ろう！

スーファミで発売されていたシューティング・ゲーム作成ソフト『デザエモン』が『デザエモン+』となってPSに登場する。

基本的な操作方法はスーファミ版と同じで，それぞれの命令アイコンを指定してエディットしていく方式になっている。このため，グラフィックを描いたり，BGMを作成する作業がカンタンに行なえるのだ。ためしに，写真のようなゲームを作成してみたが，キャラクターの描画，音楽の作成，敵の動きの設定など，すべての作業にかかった時間は約1時間ほどだった（ただし1ステージのみ）。これは，あくまでも即興で作った場合だ。当然，作り手の努力によっては，もっと高度な作品を完成させることも夢じゃないぞ。

PS版には，特典としてスーファミ版を使用して開催されたコンテストの入賞作9作品が収録されている。『デザエモン』初心者もこれらを参考に，自分だけのオリジナル・シューティングの作成に挑戦してみよう。　**（曳地哲司）**

▼用意されている32種類もの楽器を使いわけ，最高のBGMを仕上げよう





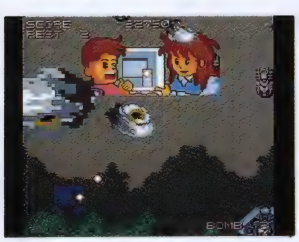
デザエモン+
■アテナ　■ツール
■5,800円　■5月24日発売予定



◀収録されている入賞作はどれもすばらしいデキだ



▲キャラクターは念入りに描こう。マウスにも対応しているぞ



▲完成したゲームをレッツプレイ！何度もテストしてバランス調整だ

ゲームコンテスト開催!!

『デザエモン+』の発売を記念して，ユーザーを対象にしたゲーム・コンテストの開催が決定した。応募資格はPS版『デザエモン+』のユーザーであるということだけだ。入賞した作品は，1本にまとめられゲーム集として発売される予定もあるぞ。なお，応募方法は以下の2とおり。

①400字以内にまとめた企画意図書と，オリジナル作品をVHSビデオテープに録画したもの（最終審査に使用するので，メモリーカードのデータを保管しておくこと）

②自分で考えたシューティング・ゲームの企画を400字程度にまとめた企画書（B4サイズ以下のイラストなどの資料も添付）

上記の素材を，住所，氏名，年齢，電話番号を明記して，下記あて先まで応募しよう。作品募集期間は5月24日〜9月17日（当日消印有効）。

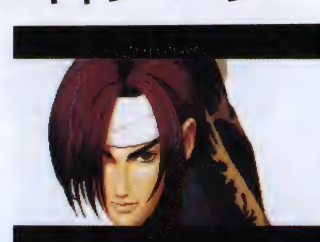
あて先：〒160　東京都新宿区坂町28-6坂町Mビル3F
株式会社アテナ 広報室
「デザエモン+コンテスト」係

もらっちゃお♥　祝！SNK参入！プレゼント・キャンペーン

SNKの参入を記念して，キャンペーンが行なわれる。『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』の両タイトル購入者の中から抽選で3,000名に豪華オリジナル・イラスト集（描き下ろし含む）がプレゼントされるぞ。両方のソフトのバーコードを切り取って，住所，氏名，年齢，職業（学年），電話番号を明記した官製ハガキに貼り，下記住所へ郵送しよう。

あて先：〒107　東京都港区赤坂8-1-22 ㈱ソニーコンピュータエンタテインメント「バーコードを送れ！キャンペーン」係

問い合わせ：インフォメーションセンター☎03-3475-7444



▲『KOF'95』は今月発売。描き下ろしも収録されるそうだから，かならず応募せよ

今月の新作

今月の注目は，ズバリ『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』。他機種とくらべて価格が安いのがうれしいよね。PSとしては異色ソフトとなる『アイドルプロモーション』の動向も気になるところ。ほかには，バンダイの『ドラゴンボールZ』『キャプテン翼J』など，子どもたちに人気の作品で，低年齢層ユーザーの支持をどこまで集められるかも見ものだ。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

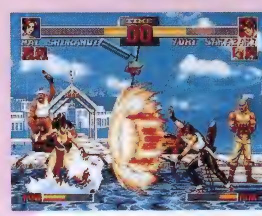
5月　■SNK　■対戦格闘　■5,800円　■CD-ROM



[ネオジオから移植] SNK歴代の人気キャラが登場する対戦格闘。3対3で闘うチームバトル方式や，攻撃避けといったシステムが特徴。ボタンのふりわけなどのオプション・モードも充実している。



▶主人公である京のライバルとして八神　庵が登場。女性人気が絶大



◀『餓狼伝説』や『龍虎の拳』で人気の高いキャラクターが登場するのだ

キャプテン翼J ～GET IT THE TOMORROW

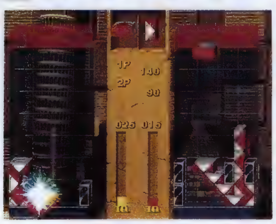
5/3　■バンダイ　■サッカー　■5,800円(予価)　■CD-ROM



人気アニメがゲームになって登場。必殺シュートや空中戦といったスーパープレイが，迫力のCGと美麗なアニメーションで展開される。ストーリー・モードでは，物語が原作にそって進行する。

VADIMS

5/10　■ソフトバンク　■アクションパズル　■5,800円　■CD-ROM



『テトリス』の共同開発者，バディム・ゲラシモフが開発した3Dパズル。赤白2色の三角形や四角形で形成されたボックスを組みあわせ，同色の正方形を作り消していく。7種のゲームモードを収録。

花札グラフィティー　恋々物語

5/10　■アイマックス　■花札　■5,800円　■CD-ROM



花札に恋愛SLGやAVGの要素をくわえたソフト。ストーリー・モードでは，花鳥風月流の家元となるために，7人の女の子と花札で勝負する。ミニゲームや隠しアニメーションも満載。

首都高バトル ～ドリフトキング土屋圭市&坂東正明

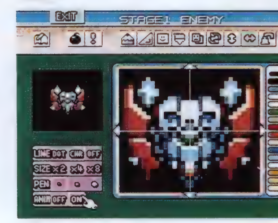
5/3　■元気　■レーシング　■5,800円　■CD-ROM



[スーパーファミコンから移植] 首都高のイメージをリアルに再現したレーシング・ゲーム。ライバルに勝利して得たポイントで自車を強化していく。勝ち進むと“ドリキン”土屋圭市に挑戦できる。

デザエモン+

5/24　■アテナ　■ツール　■5,800円　■CD-ROM



[スーパーファミコンから移植] 初心者でも手軽にシューティング・ゲームを作ることができるコンストラクション・ツール。PSならではの機能として，拡大・縮小・回転をサポートしている。

クリーチャーショック

5/24　■データイースト　■3Dアクション　■5,800円　■CD-ROM(2枚組)



[海外から移植]美しいCGムービーを中心として進行する3Dアクション・シューティング。プレイヤーの武器はレーザーとスマートボムの2種類。敵を倒すには，弱点を正確に攻撃しなければならない。

矢追純一極秘プロジェクト 「UFOを追え！」

5/24　■日本クラリービジネス　■データベース　■7,800円　■CD-ROM



UFOに関するデータを集めたエンターテインメント・ソフト。世界中で起きたさまざまな事件を年表，人物，場所の項目別に検索したり，収録されたムービーを観賞できる。矢追純一が全面監修。

ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説

5/24　■バンダイ　■AVG　■5,800円(予価)　■CD-ROM



人気コミック「ドラゴンボールZ」の最終巻までをゲーム化。8方向立体空間オートバトルを採用し，キャラクターや世界観を重視した「プレイングアニメ」方式を採用している。多人数対戦も可能。

サンダーホークII

5/24　■ビクターエンタテインメント　■3Dシューティング　■6,800円　■CD-ROM



[海外から移植] 戦闘ヘリをあやつり，多彩なミッションに挑戦するシューティング。敵や地形がすべてポリゴンで作られており，建物や山などの地形に隠れて攻撃するなど，高度な戦術がとれる。

アイドルプロモーション ～すずきゆみえ

5/31　■アルュメ　■SLG　■5,800円　■CD-ROM(2枚組)



実写映像を使用したアイドル育成シミュレーション。実在のアイドルすずきゆみえを起用している。レッスンや仕事をさせ，1年間で国民的アイドルに育てあげるのが目的。おまけディスクつき。

鉄球～トゥルーピンボール

5/31　■ギャガ・コミュニケーション　■ピンボール　■5,800円(予価)　■CD-ROM



[海外から移植] 3Dグラフィックでピンボールを再現したソフト。視点は2種類から選択可能で，臨場感あるプレイが楽しめる。最大5個のボールが現れるマルチボール・モードなどもプレイできる。

エクストリーム・パワー

5/31　■プロファイア　■3Dアクション　■5,800円　■CD-ROM



新型の機動兵器を駆使し，反乱軍が建造中の大型兵器を破壊する。ゲームは作戦モードと，3Dアクションの戦闘モードで構成される。戦闘で敵を破壊した数により，自機がレベルアップする。



▶3Dアクション・シーンでは，全方向からの襲撃に応戦しないといけない



◀各ステージのミッションをクリアしていき，反乱軍の本拠地を制圧するのだ

キューイーン

5/31 ■メディアエンターテイメント ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM



掃除機にまたがった少年が主人公のシューティング。敵の弾を吸い込むと特殊攻撃を使うことができる。主人公の声には永島由子を起用，オープニングにはフルアニメ・ムービーが挿入される。

ダンジョンクリエイター

5/31 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■ツール ■6,800円 ■CD-ROM



気軽にRPGが作成できる3Dダンジョン・エディター。RPGに必要な膨大なデータを自由に設定できるのが特徴。自分で作ったゲームをプレイできるほか，サンプル・ゲームも収録されている。

エキスパート

5/31 ■日本物産 ■3Dアクション ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］特殊部隊の隊員となりテロリスト集団と戦う3Dアクション・シューティング。舞台となるビルには，毒ガスや爆弾などのトラップが仕掛けられており，プレイヤーの判断力が試される。

エイリアントリロジー

5/31 ■アクレイムジャパン ■3Dアクション ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］映画「エイリアン」の世界をベースにした3Dアクション。モーション・キャプチャー技術を使い，映画そのままの迫力ある動きを実現した。エイリアンを絶滅させるのが目的。

サーキットビート

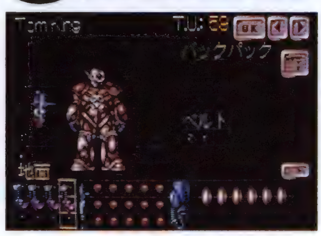
5/下 ■プリズム・アーツ ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM



メモリーカードに記憶したデータを利用して，5人までの対戦が可能なレーシング・ゲーム。三つのゲームモードや五つの車種，3種のオリジナル・サーキットを組みあわせての多彩なプレイが楽しめる。

X-COM～未知なる侵略者

5月 ■スペクトラムホロバイトジャパン ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］1999年の地球を舞台に，エイリアンと国際秘密組織“X-COM”の戦いを描くSLG。世界各所に基地を建設しエイリアンを撃退していく。墜落したUFOから技術を回収することも可能。

ネオ・プラネット

5月 ■マップジャパン ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM



環境保護をテーマにした惑星開発SLG。50年のあいだに，未知の惑星を移住可能な状態に開拓するのが目的。文明の発展のみならず，生態系のバランスも重要なファクターとしてあつかわれている。



▶特徴ある五つの惑星を舞台に，人類の未来を賭けた惑星開発がはじまる



◀環境保護も積極的に行ない，バランスのよい惑星を創りあげよう

メール・プラーナ

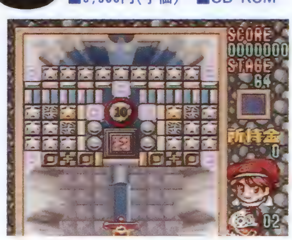
5月 ■ガスト ■SLG ■6,800円(予価) ■CD-ROM



古代に栄えた遊牧民となり，他民族と争いながら領地を拡大していくSLG。カードゲーム風のシステムを採用しており，初心者でも手軽に楽しめる。マルチタップを使えば4人までの対戦が可能。

ブロック崩し　デデンの逆襲

5月 ■アイランドクリエイション ■アクション ■5,800円(予価) ■CD-ROM



［スーパーファミコンから移植］ブロックやアイテムなど，多様なフィーチャー満載のブロックくずし。4種類のモードで構成され，300以上のステージがプレイできる。ボリュームコントローラ対応。

蛭子能収の大穴競艇

5月 ■セタ ■競艇 ■6,800円 ■CD-ROM



漫画家・蛭子能収監修の競艇ソフト。実際にボートレースで競うモードにくわえ，全国の競艇場を渡り歩いて重賞レースに挑戦するギャンブル・モードも搭載している。競艇に関するデータも満載。

アフターケア

めざせ戦球王！

4/19 ■セイブ開発 ■アクションパズル ■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］3個1組で落ちてくる球を操作し，同色球を4個以上つなげて消していく。対戦時には，球を消すことによって相手に攻撃ができる。腕前判定，戦球大会，対戦の各モードを用意。

DataBase プレイステーション新作発売予定表

アーケードから『ストZERO2』『マーヴル』『レイストーム』『サイキックフォース』，スーファミから『海腹川背・旬』『オウガバトル』『ブレス・オブ・ファイアIII』が登場。『バイオハザード2』も決定した。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
春頃予定	ディフィート・ライトニング	格闘レース	ディークルーズ	未定
	競艇伝説(仮)	競艇SLG	日本物産	5,800円
6月7日	V・SPIKE(ヴィクトリー・スパイク)	バレーボール	イマジニア	5,800円
6月14日	卒業～クロスワールド	AVG	イースリースタッフ	(予) 6,800円
	NBA LIVE96	バスケットボール	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	痛快!!スロット・シューティング	シューティング	翔泳社	5,000円
6月21日	EPS角田智美「Come and Kiss me」	音楽+ビジュアル集	アンティノスレコード	2,800円
	EPS仲間由紀恵「Moonlight to Daybreak」	音楽+ビジュアル集	アンティノスレコード	2,800円
	EPS水谷純子「Believer Dreamer」	音楽+ビジュアル集	アンティノスレコード	2,800円
	EPS森川友紀子「Becouse I Love You」	音楽+ビジュアル集	アンティノスレコード	2,800円
	EPS山本ともあ「Noise Reduction」	音楽+ビジュアル集	アンティノスレコード	2,800円
	バーチャル・ゴルフ・シミュレーション 栄光のフェアウェイ	ゴルフ	コナミ	(予) 5,800円
	ナムコミュージアムVOL. 3	オムニバス	ナムコ	5,800円
	極・大道棋　詰むや詰まざるや	将棋	毎日コミュニケーションズ	5,800円
6月21日	新フォーチュン・クエスト～食卓の騎士たちノーマル版	ボードゲーム	メディアワークス	5,800円
	新フォーチュン・クエスト～食卓の騎士たちスペシャル版	ボードゲーム	メディアワークス	6,800円
6月28日	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	対戦格闘	SNK	5,800円
	井出洋介名人の新実戦麻雀	麻雀	カプコン	4,800円
	サイバースピード	シューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	5,800円
	★小島武夫　麻雀帝王	麻雀	ギャップス	5,800円
	蟲の居所	パズル	ゲンソフト	5,800円
	ハイパーオリンピック イン アトランタ	アクション	コナミ	(予) 5,800円
	タイムギャル＆忍者ハヤテ	アクション	タイトー	6,800円
	クロックワークス	アクションパズル	徳間書店	5,800円
6月上旬	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5,800円
6月下旬	CIサーキット	レーシング	インベックス	(予) 5,800円
	タイムギャル＆忍者ハヤテ	アクション	エクゼコ	(予) 6,800円
	PAL～神犬伝説	RPG	東北新社	(予) 6,800円
	SDガンダム クロス・オーバー・ギャラクシアン(仮)	シューティング	バンダイ	(予) 4,800円
6月予定	NFLクォーターバッククラブ'96	アメフト	アクレイムジャパン	5,800円
	ライズ オブ ザ ロボット2	対戦格闘	アクレイムジャパン	5,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
6月予定	シティブラボー！	SLG	アルトロン	(予) 6,800円
	チェスマスター	チェス	アルトロン	(予) 6,800円
	ローンソルジャー	3Dアクション	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	★トータルNBA'96	バスケットボール	SCE Inter	(予) 5,800円
	★モータルコンバット3	対戦格闘	SCE Inter	(予) 5,800円
	対決るみーず！(メルヘンランド)	アクション	オクタゴン・エンタテインメント	4,800円
	愛天使伝説ウェディングピーチ ～ドキドキお色直し	SLG	ケイエスエス	5,800円
	エンジェルグラフィティ ～あなたへのプロフィール	SLG	ココナッツジャパン エンターテイメント	(予) 6,800円
	エンジェルグラフィティ ～あなたへのプロフィール限定版	SLG	ココナッツジャパン エンターテイメント	(予) 8,800円
	上海 グレート・モーメンツ	パズル	サンソフト	6,500円
	パズラー監修 おーちゃんのお絵かきロジック2 ～カラーもありますわ♡	パズル	サンソフト	(予) 4,980円
	ターフウインド'96 ～武 豊競走馬育成ゲーム	競馬SLG	ジャレコ	(予) 6,800円
	ワールドマッチゴルフ	ゴルフ	ズーメックス	5,800円
	ポポロクロイス物語	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	5,800円
	Race Drivin'a GO！GO！	ドライブ	タイムワーナーインタラクティブ	5,800円
	雨月奇譚	AVG	トンキンハウス	5,800円
	徹萬SPECIAL	麻雀	ナグザット	4,800円
	フォーミュラサーカス	レーシング	日本物産	5,800円
	キングスフィールドIII	RPG	フロムソフトウェア	(予) 6,300円
	(麻雀戦術)安藤 満プロの亜空間殺法	麻雀	童	5,800円
7月5日	スタジオP	ツール	アジェンダ	(予) 5,800円
7月21日	★アイルトン・セナ カート・デュエル	レーシング	ギャップス	(予) 6,800円
7月26日	時空探偵DD～幻のローレライ	AVG	アスキー	6 800円
	レーシングルービー	レーシング	MIZUKI	5,800円
	オーバーブラッド	AVG	リバーヒルソフト	5,800円
7月上旬	プロ麻雀 極(仮)	麻雀	アテナ	4,980円
7月中旬	ストライカーズ1945(仮)	シューティング	アトラス	5,800円
7月下旬	バーチャル飛龍の拳	対戦格闘	カルチャーブレーン	(予) 5,800円
	マジック・ジョンソン・カリーム・ジャバーのスラムジャム'96	バスケットボール	BMGビクター	4,800円
7月予定	★ビッグ・ハート・ベースボール	野球	アクレイムジャパン	5,800円
	★ぷくんパ	パズル	アテナ	未定
	トランスポートタイクーン	SLG	ITOCHU	未定
	ショックウェーブ	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	リトルビッグアドベンチャー	AVG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	シルエット☆ストーリィズ	パズル	カネコ	5,800円
	出世麻雀 大接待	麻雀	キングレコード	5,800円
	★実戦パチスロ必勝法！3 EX	パチスロ	サミー	未定
	ヴァーチャルギャロップ 騎手道	競馬	サンソフト	6,800円
	アイドル雀士スーチーパイII Limited	麻雀	ジャレコ	7,800円
	新型くるりんPA！	アクションパズル	スカイ・シンク・システム	(予) 4,800円
	ブルーフラミンゴレイナ(仮)	AVG	スコラ	未定
	マスターズ 新・遙かなるオーガスタ	ゴルフ	ソフトバンク	(予) 5,800円
	るぷぷキューブ ルプ★さらだ	パズル	データム・ポリスター	4,800円
	刻命館	未定	テクモ	未定
	黄昏のオード ～ODE TO THE SUNSET ERA	RPG	トンキンハウス	5,800円
	キング・オブ・スタリオン(仮)	競馬SLG	日本物産	6,800円
	マクロス デジタルミッションVF-X	シューティング	バンダイビジュアル	(予) 6,800円
	学校であった怖い話S	AVG	バンプレスト	未定
	ザ・オープン・ゴルフ History of Turnberry	ゴルフ	バンプレスト	未定
	東亜プラン シューティングコレクションVol.1(仮)	シューティング	バンプレスト	未定
	JTCC 全日本ツーリングカー選手権	レーシング	BPS	(予) 5,800円
	ソニックウイングススペシャル	シューティング	メディアクエスト	(予) 6,800円
	恐怖新聞	AVG	ユタカ	5,800円
8月上旬	ぽじっと	テーブルゲーム	プレイアベニュー	3,980円
8月下旬	クールボーダーズ	スノーボード	ウェップシステム	5,800円
	★3Dウルトラピンボール	ピンボール	シエラ・パイオニア	5,800円
8月予定	スペクトラルタワー	RPG	アイディアファクトリー	(予) 5,800円
	風雲悟空忍伝	アクション	エイコム	未定
	ファイティングイリュージョン ～K-1グランプリ戦士	対戦格闘	エクシングエンタテイメント	5,800円
	モトクロス(仮)	SLG	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	★ポエド(仮)	3Dアクション	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明	SLG+RPG	コナミ	(予) 5,800円
	神髄・碁仙人(仮)	囲碁	J・ウイング	(予) 8,900円
	釣りバカ日誌	フィッシング	小学館プロダクション	(予) 6,800円
	ハームフルパーク	シューティング	スカイ・シンク・システム	未定
	東京SHADOW	AVG	タイトー	未定
	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女	RPG	タカラ	5,800円
	レイクマスターズ	フィッシング	ネクサスインターラクト	6,800円
	★魔法少女ファンシーCoCo	SLG	パウ	5,800円
	謎王	クイズ	バンダイビジュアル	5,800円
	MEGATUDO 2096	対戦格闘	バンプレスト	未定
夏頃予定	必勝パチンコ・パチスロ攻略法	パチンコ+パチスロ	アイランドクリエイション	(予) 5,800円
	★イエロー・ブリック・ロード	AVG	アクレイムジャパン	未定
	CRW ／カウンターレボリューションウォー	SLG	アクレイムジャパン	5,800円
	★バーチャルプロレスリング(仮)	プロレス	アスミック	(予) 5,800円
	ダイナマイトキング	アクション	エイコム	未定
	戦乱	SLG	エンジェル	未定
	X-MEN ～チルドレン・オブ・ジ・アトム	対戦格闘	カプコン	5,800円
	トンネル(仮)	3Dシューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	5,800円
	VIPER(仮)	シューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	5,800円
	BELTLOGGER 9	3Dアクション	GENKI	未定
	NapNap	AVG	ゲン・テック	未定
	ヴァルナホース	SLG	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	スーパーカジノスペシャル	テーブルゲーム	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	ぷよぷよ通	アクションパズル	コンパイル	未定
	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	パズル	サンソフト	5,980円
	らんま1／2 バトル・ルネッサンス	対戦格闘	小学館プロダクション	(予) 6,800円
	結婚～Marriage	SLG	小学館プロダクション	(予) 6,800円
	ZERO DIVIDE 2	対戦格闘	ズーム	未定
	トップガン ～ファイヤー・アット・ウィル	フライトSLG	スペクトラムホロバイトジャパン	(予) 5,800円
	パチンコ大好き(仮)	パチンコ	セタ	未定
	アーク ザ ラッドII	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ヴィクトリー・ゾーン2	パチンコ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	5,800円
	★ヴィクトリー・ゾーン2 ・SANKYO N・ASUKA同梱限定パック	パチンコ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	7,800円
	ベルデセルバ戦記～翼の勲章	SLG+RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
夏頃予定	ぼのぼの(仮)	ボードゲーム	ソニー・コンピュータ・エンタテインメント	未定
	ワイルド アームズ	RPG	ソニー・コンピュータ・エンタテインメント	未定
	コブラ・ザ・サイコガン	3Dシューティング	タカラ	5,800円
	ギャロップレーサー	競馬SLG	テクモ	未定
	すらいムしよう！	SLG	東北新社	未定
	★東方珍遊記	AVG	ナグザット	未定
	NOëL～ノエル	SLG	パイオニアLDC	未定
	ホタル	AVG	パイオニアLDC	未定
	フィッシュ・アイズ(仮)	フィッシング	パック・イン・ビデオ	未定
	王宮の秘宝テンション(仮)	RPG	バップ	5,800円
	ヴァーチャルペット(仮)	SLG	バンプレスト	未定
	タイタンウォーズ	3Dシューティング	BMGビクター	未定
	キング・オブ・ボクシング	ボクシング	ビクターエンタテインメント	未定
	シーバス・フィッシング	フィッシング	ビクターエンタテインメント	未定
	スーパーショット・ザ・ゴルフ	ゴルフ	ビクターエンタテインメント	未定
	★トワイライトシンドローム～究明編	AVG	ヒューマン	未定
	ヒロイン・ドリーム	SLG	マップジャパン	未定
9月20日	デスウイング	3Dシューティング	サイバーテックデザイン	(予) 5,800円
9月下旬	それゆけ×ココロジー	占い	ポリグラム	未定
9月予定	★厄 痛～呪いのゲーム	AVG	アイディア・ファクトリー	5,800円
	女神異聞録 ペルソナ	RPG	アトラス	未定
	究極の倉庫番	パズル	ITOCHU	未定
	クーリースカンク	アクション	ヴィジット	5,800円
	天地無用！登校無用	AVG	エクシングエンタテイメント	6,800円
	★DOKI！DOKI！ぷりてぃリーグ	SLG	エクシングエンタテイメント	未定
	ウイングコマンダーIII	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円
	クァンタムゲート～悪夢の序章	AVG	ギャガ・コミュニケーションズ	5,800円
	スピードキング	レーシング	コナミ	(予) 5,800円
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 ～維新激闘編	対戦格闘	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	クーロンズ・ゲート	AVG+RPG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 6,800円
	GOII Professional	囲碁	毎日コミュニケーションズ	(予) 6,800円
	★スーパーテクニック チャレンジカップ(仮)	レーシング	メディアクエスト	未定
10月予定	ミニ四駆バトル ～爆走兄弟レッツ＆ゴー(仮)	レーシング	BPS	(予) 5,800円
11月予定	あかずの間	AVG	ヴィジット	5,800円
秋頃予定	シムシティ2000	SLG	アートディンク	未定
	★伝説のオウガバトル	SLG	アートディンク	未定
	★超人学園ゴウカイザー	対戦格闘	アーバンプラント	(予) 5,800円
	F1GP NIPPONの挑戦	SLG	OZクラブ	未定
	金田一少年の事件簿(仮)	AVG	講談社	(予) 5,800円
	ぷるるん！ シェイプUPガールズ(仮)	パズル	J・ウイング	(予) 5,800円
	ガンシップ2000	SLG	スペクトラムホロバイトジャパン	5,800円
	★バスタード!! ～虚ろなる神々の器(仮)	RPG	セタ	(予) 9,800円
	クライムクラッカーズ2	RPG	ソニー・コンピュータ・エンタテインメント	未定
	★シュレディンガーの猫	AVG	タカラ	未定
	テクモスーパーボウル(仮)	アメフト	テクモ	未定
	モンスターファーム	未定	テクモ	未定
	キャット・ザ・リッパー ～13人目の探偵士	AVG	トンキンハウス	5,800円
	★ウイングオーバー	フライトSLG	パック・イン・ビデオ	未定
	ビクトリーショット(仮)	ゴルフ	バップ	5,800円
	ピンボール・ファンタジーズ・デラックス	ピンボール	バップ	5,800円
	タイブレーク	テニス	バディ	未定
	バトルバングス	SLG	バンタンインターナショナル	未定
	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	ビング	未定
	同級生麻雀(仮)	麻雀	ユーメディア	未定
12月予定	メイン・ローター	シューティング	エフコンピューターエンターテイメント	5,800円
	ファイナルファンタジーVII	RPG	スクウェア	(予) 5,800円
年末予定	くるくるぱにっく(仮)	パズル	クールキッズ	2,800円
96年予定	名探偵スチールウッド	AVG	アイディアファクトリー	(予) 5,800円
	★海腹川背・旬	アクション	エクシングエンタテイメント	未定
	アパッチ(仮)	フライトSLG	ガスト	(予) 6,800円
	火竜娘(かりゅうじょう) ー高 悠環ー	AVG	ガスト	(予) 6,800円
	火竜娘(かりゅうじょう) ー柳 判官ー	AVG	ガスト	(予) 6,800円
	ファーストクイーンIV	SLG+RPG	クレソフト	未定
	TEAM47GOMAN	格闘アクション	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲	ARPG	コナミ	未定
	ツインビーミラクル ～不思議なベルの大陸	RPG	コナミ	未定
	ホームドクター	データベース	サクセス	未定
	里見の謎(仮)	RPG	サンテックジャパン	(予) 5,800円
	がんばれ森川くん2号(仮)	SLG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ラグナキュール	RPG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	未定
	トンズラ君	アクション	ソラン	未定
	ソウルエッジ	対戦格闘	ナムコ	未定
	PS版テニス(仮)	テニス	ナムコ	未定
	ワールドスタジアムEX	野球	ナムコ	未定
	ディア・フレンズ	SLG	ビジュアルアーティストオフィス	5,800円
	ゼロヨンチャンプDooZy-J	レーシング	メディアリング	未定
	アルナムの翼 ～焼塵の空の彼方へ	RPG	ライトスタッフ	未定
	★ジョッキーゼロ	競馬SLG	ライトスタッフ	未定
	アンク～ピラミッドの謎	AVG	レイ	未定
冬頃予定	★ストリートファイターZERO 2	対戦格闘	カプコン	未定
	ありす イン サイバーランド	RPG	グラムス	(予) 5,800円
	★バーチャパチスロ2(仮)	パチスロ	マップジャパン	未定
	MELT ～フィーチャリング エディbyアイアンメイデン	シューティング	マップジャパン	未定
97年春頃予定	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
未定	パチンコ倶楽部	パチンコ	I.S.C.	未定
	Not Treasure Hunter	AVG	アクティアート	未定
	RPGツクール(仮)	ツール	アスキー	未定
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	ダービースタリオンPS(仮)	競馬SLG	アスキー	未定
	機甲兵G-1	SLG	アスク講談社	未定
	ルパン三世カリオストロの城 ー再会ー	AVG	アスミック／東北新社	未定
	BLOODY BRIDE(ブラディ・ブライド) ～いまどきのバンパイア	SLG	アトラス	未定
	TFX	フライトSLG	イマジニア	未定
	フィスト	対戦格闘	イマジニア	未定
	イレブンスアワー	AVG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	NHLパワープレイ96	アイスホッケー	ヴァージンインタラクティブ	未定
	スポット(仮)	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ハイパー3Dピンボール	ピンボール	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ブラックバス(仮)	フィッシング	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ユーリット	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	リアルバウト餓狼伝説	対戦格闘	SNK	未定
	棋太平(仮)	将棋	SPS	未定
	パリ〜ダカールラリー	レーシング	エルコム	5,800円
	ビューポイント	シューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	マジックカーペット	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	★アーサーとアスタロトの謎魔界村	パズル	カプコン	未定
	★スーパーパン コレクション	アクション	カプコン	未定
	★スターグラディエイター	対戦格闘	カプコン	未定
	★バイオハザード2(仮)	AVG	カプコン	未定
	★ブレス・オブ・ファイアIII	RPG	カプコン	未定
	★マーヴル・スーパーヒーローズ	対戦格闘	カプコン	未定
	★ロックマン8	アクション	カプコン	未定
	★ロックマンX4	アクション	カプコン	未定
	ウルトラ万馬券	競馬SLG	カルチャーブレーン	未定
	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	RPG	カルチャーブレーン	未定
	プロ指南ウルトラ麻雀 兵(つわもの)	麻雀	カルチャーブレーン	未定
	パチンコ(仮)	パチンコ	コナミ	未定
	アウトライブZERO(仮)	RPG	サンソフト	未定
	ストーン・ウォーカーズ	AVG	サンソフト	未定
	必殺パチンコステーション	パチンコ	サンソフト	6,800円
	忍者じゃじゃ丸くん 〜鬼斬忍法帖	アクション	ジャレコ	未定
	ファンタステップ	AVG	ジャレコ	未定
	いがらしみきおの スカイゴルケット(仮)	アクション	ジョルダン	未定
	バーチャルリモコン (ヘリパートI)	アクション	スリーディ	5,800円
	ハイパーツアー	レーシング	スリーディ	5,800円
	英語の鉄人 〜センター試験トライアル	教育	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	オメガブースト	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ガボール・スクリーン	未定	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	世界地図の読み方'96(仮)	データベース	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ハーミィ・ホッパーヘッドの たまごDEパズル	パズル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ワンダラーショック ・1950アメリカンドリームズ	ボードゲーム	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	プリンセスメーカー 〜ゆめみる妖精	SLG	SCE/ガイナックス	未定
	アリーナ(仮)	RPG	ソフトバンク	未定
	シミュレーションズー(仮)	SLG	ソフトバンク	未定
	★サイキックフォース	対戦格闘	タイトー	未定
	★レイストーム	シューティング	タイトー	未定
	レイ・トレーサー	ドライブ	タイトー	5,800円
	★装甲騎兵ボトムズ	3Dアクション	タカラ	未定
	★DEEP SEA ADVENTURE 〜海底宮パンタラッサの謎	SLG	タカラ	未定
	キングオブパーラー(仮)	SLG	TEN研究所	未定
	ウルトラマンゼアス(仮)	未定	東北新社	未定
	マッハGo Go Go	レーシング	トミー	(予) 5,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	スーパー301SQ. (スクォードロン)(仮)	フライトSLG	日本物産	未定
	ニチブツマージャン(仮)	麻雀	日本物産	5,800円
	★ジャンプキッド	アクション	ニュー	未定
	ZXE-D 〜レジェンド・オブ・プラズマトライト	対戦格闘	バンダイ	未定
	バトル・オブ……?(仮)	SLG	バンプレスト	未定
	北斗の拳	AVG	バンプレスト	未定
	3Dベースボール(仮)	野球	BMGビクター	未定
	レガシー・オブ・ケイン(仮)	RPG	BMGビクター	未定
	マックスレーサー	レーシング	ピーディ	未定
	オーガリアン—亜人伝—(仮)	RPG	ビジュアルアーティストオフィス	未定
	リプロス(仮)	AVG	ビジュアルアーティストオフィス	未定
	蜃気楼回廊	AVG	プレ・ステージ	5,800円
	怪獣戦記	RPG	プロデュース	未定
	ライアットスターズ	SLG+RPG	ヘクト	未定
	STRESSLESS LESSON 〜れすれす	パズル	マックスファイブ	未定
	ミッドランド〜幻の王国(仮)	RPG	未来ソフト	未定
	さるかにハムぞう	パズル	メディアワークス	未定
	フェーダ・リメイク! 〜エンブレム・オブ・ジャスティス	RPG	やのまん	未定
	★聖刻1092 操兵伝	RPG	ユタカ	(予) 5,800円
	アルナム弁当 〜牙と翼でてんこもり	オムニバス	ライトスタッフ	未定
	ブルーフォレスト物語	RPG	ライトスタッフ	未定
	★リフレイン ラブ 〜あなたに逢いたい	SLG	リバーヒルソフト	未定
	TOKYO/2020	未定	レインボージャパン	未定

■発売中止が決定した作品……●エネミーゼロ(ワープ)未定
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●カオスコントロール(ヴァージンインタラクティブ)未定→7月●NBA JAMトーナメントエディション(アクレイムジャパン)5月下旬→5月17日●アローン・イン・ザ・ダーク2(エレクトロニック・アーツ・ビクター)未定●ディスクワールド(メディアエンターテイメント/HAMLET)4月→6月●リターン・トゥ・ゾーク(バンダイビジュアル)5月●アドバンスドV.G.(TGL)4月→4月19日●3Dレミングス(SCE Inter)春頃→未定●CRITICOM〜ザ・クリティカルコンバット(ビック東海)4月→未定●ゲームの達人2(サンソフト)4月→未定●Defcon5/デフコン5(マルチソフト)5月17日●ウルフファング 空牙2001(エクシングエンタテイメント)4月26日→5月●ギャラクシーファイト〜ユニバーサル・ウォリアーズ(サンソフト)4月→5月3日●SANKYO FEVER実機シミュレーション(TEN研究所)3月1日→3月8日●アクチャー・サッカー(ナグザット)4月→5月●アンスタック(システムクリエイト)5月3日●ESPNストリートゲームス(SCE Inter)4月19日→5月●太陽のしっぽ(アートディンク)4月下旬→4月26日●サラブレッド達の栄冠(アイランドクリエイション)4月中旬→5月3日●ぼのぐらし(アミューズ)4月26日→5月●ロックマンX3(カプコン)4月下旬→4月26日●THE HIVE WARS(ケイエスエス)4月→5月●モータートゥーングランプリ2(ソニー・コンピュータエンタテインメント)4月19日→5月24日●ジャンピングフラッシュ!2〜アロハ男爵大弱りの巻(ソニー・コンピュータエンタテインメント)4月下旬→4月26日●パンドラプロジェクト〜ザ・ロジック・マスター(チームバグハウス)4月26日→5月3日●アクチャー・ゴルフ(ナグザット)4月→5月



3DO

3 DO

今月の売れ筋ソフトHOT5

順位		タイトル	発売元	ジャンル	価格
1	初登場	ときめき麻雀パラダイススペシャル 〜恋のてんぱいビート	ソネット	麻雀	6,800円
2	初登場	王国のグランシェフ	サラインターナショナル	RPG	5,800円
3	↑再登場	アイドル雀士スーチーパイSpecial	ジャレコ	麻雀	6,900円
4	↑前6位	キャプテンクエーザー	スタジオ3DO	シューティング	6,800円
5	↑再登場	おねえさんといっしょ!着せかえパラダイス	ビー・エス・エス	バラエティ	6,800円

強い味方

M2ソフト開発会社を設立

あいつぐ新作ソフトの延期などで,元気のなかった3DO陣営に朗報だ。4月1日に松下電器産業が,M2技術のライセンサー事業の運営,ソフトウェアの開発,制作を行なう新会社「㈱パナソニックワンダーテインメント」を設立した。ワンダー(おどろき)とエンターテインメントを組みあわせた造語を冠したこの会社は,次期64ビットマシンであるM2の技術を活かしたソフト開発やサード・パーティへの技術サポートを中心に活動し,M2のソフトウェア基盤を築くことを目的としている。これにより,ハードの発売時期にソフトが立ちおくれるといった不安が解消されるわけだ。ハードを開発・販売する松下電器も,M2技術を活かして民生用および業務用の両分野に力を注いでいくと明言している。ここにきて,強力なバックアップ体勢でのぞむ3DO&M2陣営の巻き返しに期待しよう。(曳地哲司)

DataBase

3DO新作発売予定表

今月も,新しく発表されたタイトルはナシ。6月にはソフト発売の予定が入っているので,紹介スペースは復活することだろう。が,そのあとは……。この状況だと,しばらく冬眠状態になりそうな予感が……。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
5月予定	7人の達人	ボードゲーム	サクセス	未定
6月28日	井出洋介名人の新実戦麻雀	麻雀	カプコン	4,800円
	クロックワークス	アクションパズル	徳間書店	5,800円
夏頃予定	ドラゴン・ロア	AVG	マルチソフト	未定
96年予定	Dの食卓2(M2)	AVG	ワープ	(予) 8,800円
未定	ウォーターワールド	アクション	インタープレイ	未定
	キャスパー	アクション	インタープレイ	6,800円
	キングダム	AVG	インタープレイ	6,800円
	クレーファイターII	アクション	インタープレイ	6,800円
	バーチャルプール	ビリヤード	インタープレイ	12,800円
	フランケンシュタイン	AVG	インタープレイ	未定
	パンツァージェネラル	SLG	エーエムティーサヴァン	未定
	定石大事典	囲碁	エマテック	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「あかずきん」	絵本	エルコム	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「イソップものがたりvol.2」	絵本	エルコム	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「おやゆびひめ」	絵本	エルコム	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「ねむりひめ」	絵本	エルコム	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「ピーターパン」	絵本	エルコム	未定

(M2)……M2専用

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	平田昭吾インタラクティブ絵本「ピノキオ」	絵本	エルコム	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「みにくいあひるのこ」	絵本	エルコム	未定
	ナオコとヒデ坊英語の天才1	教育	学漫	3,980円
	ナオコとヒデ坊漢字の天才2	教育	学漫	3,980円
	ナオコとヒデ坊漢字の天才3	教育	学漫	3,980円
	ナオコとヒデ坊国語の天才1	教育	学漫	3,980円
	ナオコとヒデ坊算数の天才3	教育	学漫	3,980円
	ナオコとヒデ坊料理の天才1	教育	学漫	3,980円
	ロックマンX3	アクション	カプコン	5,800円
	キッズTV	AVG	スタジオ3DO	未定
	スターファイター	シューティング	スタジオ3DO	未定
	バトルスポーツ	スポーツ	スタジオ3DO	未定
	Po'ed(ピーオード)	シューティング	スタジオ3DO	未定
	フェニックス3	アクション	スタジオ3DO	未定
	ザ・オーディションスペシャル	その他	レインボージャパン	(予) 6,300円
	横町4丁目おばけ屋敷	SLG	ワープ	未定

■発売中止が決定した作品……●必殺パチンココレクション(仮)(サンソフト)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ライズ オブ ザ ロボット(マルチソフト)3月→未定●即戦力の定石(G.A.M.)3月→96年●テレビのツボ〜迷プロデューサー伝説(MBS企画/日本アソビプラン)未定●ハウスキーパー(ハミングバードソフト)未定●Defcon5/デフコン5(マルチソフト)5月17日



PC-FX

PC-FX

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

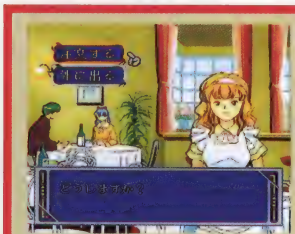
大本命『ユナFX』が今月のトップ。新作が順当にランクインした。

順位		タイトル
1	初登場	銀河お嬢様伝説ユナFX ～哀しみのセイレーン ●ハドソン ●AVG ●6,800円
2	初登場	ミラークルム～ザ・ラスト・レベレーション ●レイフォース／NEC HE ●RPG ●7,800円
3	初登場	スーパーリアル麻雀PⅤFX ●ナグザット ●麻雀 ●9,800円
4	前2位	アニメフリークFX Vol.2 ●NECホームエレクトロニクス ●ディスクマガジン ●6,800円
5	前1位	パワードールFX ●工画堂スタジオ／NEC HE ●SLG ●7,800円

気分は監督

5人の声優を自分好みにキャスティング！

アニメ路線をひた走るFXには，声優にスポットをあてた作品が多い。今月紹介する『ボイスパラダイス』は，その極めつけともいえるソフトだ。



ボイスパラダイス

■アスク講談社／NEC HE ■AVG ■8,800円 ■5月17日発売予定

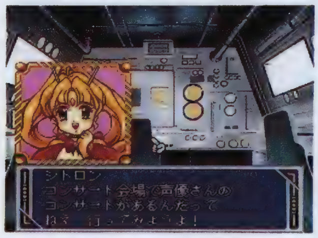
基本はAVGだけれど，目的はあくまで声優の魅力を楽しむこと。それを実感させるのが，最大の特徴である「キャスティング・システム」だ。ゲーム中に登場するキャラクターの声を，自分の好きなように配役変更できるという，ファンにはたまらないシステムなのだ。久川 綾，丹下 桜，國府田マリ子，永島由子，富沢美智恵の5人の声が収録されているぞ。

ほかにも，彼女たちの映像やデータが収録されているなど，アニメファン&声優ファンには見逃せない内容になっている。これは要チェックだ。 (八巻将之)

声優三昧！



▲実写パートでは声優たちの素顔を見ることができる。写真は丹下 桜



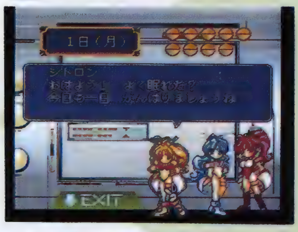
▶キャラクター・デザインはすぎやま現象が担当

今月の新作

3本中2本がAVGという今月のラインナップ。その2本ともアニメ色が非常に強く，なんともFXらしい。声優AVG『ボイスパラダイス』は声優ファンなら見逃せないぞ。

ボイスパラダイス

5/17 ■アスク講談社／NEC HE ■AVG ■8,800円 ■CD-ROM(2枚組)



久川 綾や國府田マリ子など，人気女性声優5人の声を自由にキャスティングできる異色AVG。彼女たちの声を追いもとめて，3人組の妖精と冒険をくり広げる。データベースや実写映像も収録。



▶5人の声優の声を好きなキャラクターに配役できる，夢のようなシステム



◀出演声優の魅力が満載の実写映像やデータベースも楽しめる。ファン必見だ

お嬢様捜査網

5/31 ■ヘッドルーム／NEC HE ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM



全6話からなるシミュレーションAVG。プレイヤーは，お嬢さまの仕掛けた数数のワナをかわしつつ，財宝を盗みださなければならない。各ステージの見せ場ではアニメーションで物語を演出する。

スーパーパワーリーグFX

アフターケア

4/26 ■ハドソン ■野球 ■8,800円 ■CD-ROM



実際の動きを取り込んだリアルなグラフィック，試合を盛り上げる実況中継など，本物さながらの雰囲気が楽しめる本格派野球ゲーム。実況担当はフジテレビの福井謙二アナと八木亜希子アナ。

DataBase PC-FX新作発売予定表

今月発売予定になっていた『卒業R』『ドラゴンナイトⅣ』『同級生2』などは延期になっている。来月は『ルナドン』以来のRPGが発売されそうだ。しかも2タイトルが予定にあがっているので，RPGファンは期待して待とう。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
6月14日	バウンダリーゲート ドーター・オブ・キングダム	RPG	パック・イン・ビデオ／NEC HE	7,800円
6月28日	虚空漂流ニルゲンツ	RPG	NECホームエレクトロニクス	7,800円
6月予定	卒業R ～グラデュエーションリアル	SLG	NECインターチャネル	未定
	同級生2	AVG	NECインターチャネル	(予) 8,800円
7月26日	女神天国Ⅱ	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
夏頃予定	天地無用！魎皇鬼FX	AVG	NECインターチャネル	(予) 9,800円
	ブルーブレイカー	RPG	NECホームエレクトロニクス	未定
	ルルリ・ラ・ルラ	アクション	NECホームエレクトロニクス	未定
	チップちゃんキィーック！	アクション	カスタム／NEC HE	未定
	ファーランドストーリーFX	SLG	TGL／NEC HE	未定
	ラスト インペリアル プリンス(仮)	RPG	日本アプリケーション／NEC HE	未定
秋頃予定	ファイアーウーマン 纏(まとい)組	SLG	徳間書店／NEC HE	未定
	続・初恋物語 修学旅行	AVG	徳間書店インターメディア／NEC HE	未定
未定	ドラゴンナイトⅣ	RPG	NECインターチャネル	未定
	きゃんきゃんバニーエクストラDX (X指定)	AVG	NECホームエレクトロニクス	未定
	超神兵器ゼロイガー	シューティング	NECホームエレクトロニクス	未定

「NEC HE」はNECホームエレクトロニクスの略です

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	となりのプリンセス	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	リトルキャッツ	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	アンジェリークSpecial 2 (仮)	SLG	光栄／NEC HE	未定
	ペブルビーチの波濤(仮)	ゴルフ	T&Eソフト／NEC HE	未定
	マスターズ・遥かなるオーガスタ3 (仮)	ゴルフ	T&Eソフト／NEC HE	未定
	みにまむなのにっく	RPG	スタジオオックス／NEC HE	未定
	天外魔境ⅢNAMIDA	RPG	ハドソン	未定
	負けるな！魔剣道！Z	RPG	フィルインカフェ／NEC HE	未定
▼PC-FXGA専用				
未定	んーにゅー	アクション	NECホームエレクトロニクス	未定



スーパーファミコン

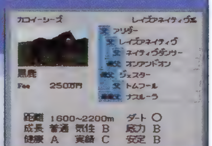
SUPER FAMICOM

HOT 10

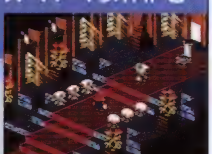
今月の売れ筋ソフト

『ダビスタ96』『マリオRPG』が，ともに初登場で上位2位にランクイン。前回トップだったスクウェア勢は6位以降へ後退。野球2作が並んだのもおもしろい。

1 ダービースタリオン96 初登場
●アスキー
●競馬SLG
●12,800円



2 スーパーマリオRPG 初登場
●任天堂
●ARPG
●7,800円



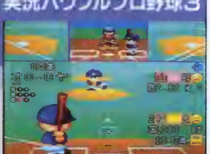
3 魔装機神 スーパーロボット大戦外伝 初登場
●バンプレスト
●SLG
●7,800円



4 スーパーファミスタ5 ↑前7位
●ナムコ
●野球
●6,980円



5 実況パワフルプロ野球3 ↑前8位
●コナミ
●野球
●7,500円



6 バハムート ラグーン 前1位
●スクウェア
●RPG
●11,400円

7 星のカービィ スーパーデラックス 初登場
●任天堂
●アクション
●7,500円

8 ガンハザード 前2位
●スクウェア
●ARPG
●11,400円

9 ドラゴンボールZ ハイパーディメンション 初登場
●バンダイ
●対戦格闘
●7,800円

10 新機動戦記ガンダムW〜エンドレス・デュエル 初登場
●バンダイ
●対戦格闘
●7,500円

待望の登場

手ごわいシミュレーションが帰ってきた！

SLGファンお待ちかねの『ファイアーエムブレム〜聖戦の系譜』が，いよいよ登場する。奥深いドラマ性で多くのファンをとりこにした『ファイアーエムブレム』シリーズも，この作品で4作目となる。

今回は，パラメータの上限値に個人差があったり，騎馬ユニットは攻撃後に再移動ができるなど，キャラクターの特徴が活かされるような要素があるほか，システム面でもさまざまな変更がほどこされている。

その中でも一番の注目点は，登場人物たちの恋愛関係がゲームの展開に大きくかかわってくること。ゲームの前半では登場するキャラクターたちが恋をし，後半の物語はその子どもたちが中心となって進展していくのだ。もちろん，だれとだれが結ばれるかはプレイヤーしだい。それぞれの恋のゆくえは，新登場の「占い屋」で知ることができるぞ。

親子2代にわたるストーリーと，さらに洗練されたシステムで，またまた『ファイアーエムブレム』中毒者が続出することまちがいナシか!?　（小江哲朗＆加藤義文）



▲戦闘時のアニメーションは，装備している武器などにおうじて変化する



ファイアーエムブレム〜聖戦の系譜
■任天堂　■SLG+RPG
■7,500円　■5月14日発売予定



◀占い屋では，恋に関するアドバイスをもらえるのだ



今回の物語の登場人物たち

舞台はユグドラル大陸。シアルフィ公国のシグルド公子を中心にストーリーは展開していくぞ。

今月の新作

今月の新作本数は9本と少なめだが，なかなかツブがそろっているようだ。まず，任天堂の人気シリーズの一つである『ファイアーエムブレム』や，スクウェアの新作RPG『トレジャーハンターG』。アスキーからは，ツクールシリーズの最新作として『サウンドノベルツクール』がリリースされる。さらにエニックスの『ダークハーフ』も気になるところだ。

ファイアーエムブレム〜聖戦の系譜

5/14　■任天堂　■SLG+RPG　■7,500円　■32メガ・カートリッジ



『ファイアーエムブレム』シリーズ最新作。ユグドラルという，新たな大陸を舞台に壮大なドラマが展開する。「スキル」や「恋愛」という，今までになかったシステムがくわわった。

ごきんじょ冒険隊

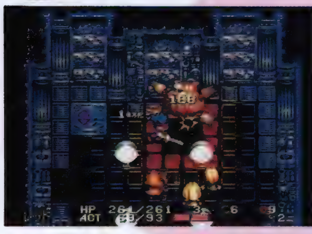
5/24　■パイオニアLDC　■RPG　■7,980円　■20メガ・カートリッジ



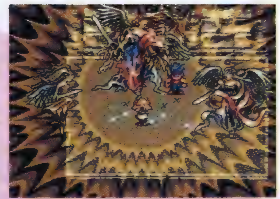
育成SLG要素をふくんだ，幼稚園児が主人公のRPG。戦闘で敵を倒しても成長せず，幼稚園で勉強する「育成モード」でステータスを上げていく。漫画家の須藤真澄がキャラクター・デザインを担当。

トレジャーハンターG

5/24 ■スクウェア ■RPG ■7,900円 ■24メガ・カートリッジ



幻の宝・オーパーツをもとめ，世界へ旅立つ主人公レッドたち。「アクションポイント・バトルシステム」で多彩な戦闘が楽しめる。3Dレンダリングを使用しており，キャラクターの動きもなめらか。



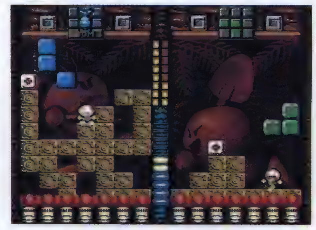
▶バトルシーンでは，ポイントの配分によって行動を決める。戦略性が高いぞ



◀大空を飛ぶ鉄の鳥。あいかわらずの美しいグラフィックに感動せよ

すーぱーぐっすんおよよ2

5/24 ■バンプレスト ■アクションパズル ■7,800円 ■10メガ・カートリッジ



歩きつづけるぐっすんを，モンスターやトラップから守りながらゴールさせるパズルゲーム。新モードとして，2人で対決する「たいせん」や，かぎられた手数でクリアする「つめぐっすん」を収録。

フィッシング甲子園

5/31 ■キングレコード ■フィッシング ■9,800円 ■16メガ・カートリッジ



［セガサターンから移植］高校生48人の中から3人を選んでチームを組み，4種類の釣りで勝敗を競う。キャラクターにはそれぞれ得手不得手があり，バランスのいいチーム編成がポイント。

サテラビュー対応

サウンドノベルツクール

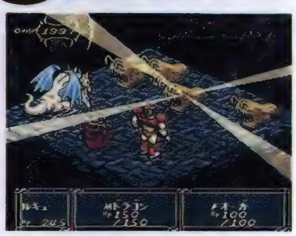
5/31 ■アスキー ■ツール ■8,200円(予価) ■24メガ・カートリッジ



テキスト・タイプAVGである「サウンドノベル」を自分で作成するためのツール。同社の『音楽ツクールかなでーる』で作った曲を使うことができる。サテラビューでのデータ配信サービスも開催。

ダークハーフ

5/31 ■エニックス ■RPG ■8,000円 ■24メガ・カートリッジ



人類を滅亡させようとする魔王と，それに立ち向かう勇者の物語を，両方の視点からプレイできるRPG。人類滅亡までにくり広げられる7日間のドラマを描く。全編にただようダークな雰囲気が特徴。

テーブルゲーム大集合!! 将棋・麻雀・花札・トゥーサイド

5/下 ■バリエ ■テーブルゲーム ■8,800円(予価) ■8メガ・カートリッジ



広く知られている4種類のテーブルゲームが楽しめるソフト。すべてのゲームの相手を，5人の個性的なコンピュータ・キャラの中から選ぶことができる。ゲームによっては対人対戦も可能。

アフターケア

蓬莱学園の冒険！

4/19 ■J・ウイング ■RPG ■7,980円 ■16メガ・カートリッジ



小説などで人気の「蓬莱学園」シリーズをゲーム化。巨大学園に転校してきた主人公が，"友情"を武器にして奇怪な事件に立ち向かう。キャラクター・デザインに冨士ひろしを起用している。

DataBase スーパーファミコン新作発売予定表

カプコンから「スーパーストリートファイターZERO(仮)」が発表された。くわしい内容は不明だが，スーファミだけのオリジナル要素が用意されているようだ。「ドラクエIII」の容量が48メガに決定。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
6月1日	Jリーグ'96ドリームスタジアム	サッカー	ハドソン	7,980円
6月14日	ベストショットプロゴルフ	ゴルフSLG	アスキー	(予) 8,200円
	アラビアンナイト～砂漠の精霊王	RPG	タカラ	7,800円
6月28日	す～ぱ～なぞぷよ通 ～ルルーの鉄腕繁盛記	パズル	コンパイル	未定
	SDウルトラバトル ウルトラマン伝説(T)	アクション	バンダイ	(予) 3,980円
	SDウルトラバトル セブン伝説(T)	アクション	バンダイ	(予) 3,980円
	★テトリス2(仮)(T)	アクションパズル	バンダイ	未定
	ぽいぽい忍者ワールド(T)	アクションパズル	バンダイ	(予) 3,980円
6月29日	★忍たま乱太郎 忍術学園パズル大会	パズル	カルチャーブレーン	6,980円
6月予定	レナスII～封印の使徒	RPG	アスミック	未定
	西陣パチンコ物語2	パチンコ	ケイエスエス	10,800円
	スプリガン・パワード	シューティング	ナグザット	9,800円
	牧場物語(仮)	SLG	パック・イン・ビデオ	未定
	トラバース ～スターライト&プライリア	RPG	バンプレスト	未定
7月19日	実況パワープロレスリング'96 ～マックスボルテージ	プロレス	コナミ	7,980円
7月26日	シムシティJr.	SLG	イマジニア	未定
	エナジーブレイカー	RPG	タイトー	9,980円
7月下旬	SDガンダムジェネレーション 一年戦争記(T)	SLG	バンダイ	(予) 3,980円
	SDガンダムジェネレーション グリプス戦記(T)	SLG	バンダイ	(予) 3,980円
7月予定	ウィザードリィ・外伝4	RPG	アスキー	未定
	タワードリーム	ボードゲーム	アスキー	9,980円
	★スターオーシャン	RPG	エニックス	未定
	★忍たま乱太郎スペシャル(仮)	AVG	カルチャーブレーン	7,800円
	サラブレッドブリーダーIII	競馬SLG	ヘクト	未定
	古田敦也の シミュレーションプロ野球2	野球	ヘクト	未定
夏頃予定	ああっ女神さまっ ～史上最強の学園祭(仮)	ボードゲーム	ケイエスエス	10,800円
	必殺パチンココレクション4	パチンコ	サンソフト	9,980円
	★マジカルドロップ2	アクションパズル	データイースト	未定
	★Parlor！Mini 2 ～パチンコ実機シミュレーションゲーム	パチンコ	日本テレネット	4,800円
	海のぬし釣り	フィッシング	パック・イン・ビデオ	未定
	モンスタニア	アクション	パック・イン・ビデオ	未定
	アースライト ルナ・ストライク	SLG	ハドソン	未定
	大貝獣物語II	RPG	ハドソン	未定
夏頃予定	同級生2	AVG	バンプレスト	未定
	ドラゴンナイト4	SLG	バンプレスト	未定
96年予定	大戦略エキスパートWWII	SLG	アスキー	未定
	爆走兄弟レッツ&ゴー!!(仮)	レーシング	アスキー	未定
	スーパーファミリーゲレンデ	スキー	ナムコ	未定
	アルナムの牙 ～獣族十二神徒伝説	RPG	ライトスタッフ	未定
未定	義経伝説	RPG	アスキー	(予) 9,800円
	帝国創世紀アレクサンダー伝説	SLG	ヴァージンインタラクティブ	9,800円
	クーリースカンク	アクション	ヴィジット	未定
	ドラゴンクエストIII ～そして伝説へ…	RPG	エニックス	未定
	勾玉伝説(仮)	アクション	エニックス	未定
	★スーパーストリートファイター ZERO(仮)	対戦格闘	カプコン	未定
	ドナルドダックのマウイマラード	アクション	カプコン	未定
	ピノキオ	アクション	カプコン	未定
	ポカホンタス	アクション	カプコン	未定
	ファイティングアイスホッケー	アイスホッケー	ココナッツジャパン エンターテイメント	9,980円
	MASK マスク	アクション	東宝	(予) 9,800円
	赤ずきんチャチャ	RPG	トミー	(予) 7,800円
	フェリシア	RPG	トンキンハウス	9,900円
	黒鉄ヒロシの優駿伝説	競馬SLG	日本物産	未定
	サウンドファンタジー	ツール	任天堂	6,800/9,800円
	空想科学世界ガリバーボーイ	アクション	バンダイ	未定
	バトルスコードロン(仮)	カードゲーム	バンプレスト	未定
	トールキンの「指輪物語」第1話	RPG	ロジーク	未定
	マイト&マジック外伝 ～招かれざる神	RPG	ロジーク	未定

(T)……スーファミターボ専用／★……今月DataBaseに初登場した新作

■発売中止が決定した作品……●マサカリ伝説スーパーRPG編(トンキンハウス)

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●リングにかけろ(メサイヤ)未定●G.O.D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ(イマジニア)未定／価格未定●HEIWAパチンコワールド3(ショウエイシステム)4月→4月26日●スーパートランプコレクション2(ボトムアップ)4月26日／容量未定→7月19日／容量未定●すぱぽ～んDX(ユタカ)4月12日／6,800円→5月31日／5,800円●Parlor！Miniパチンコ実機シミュレーションゲーム(日本テレネット)4月下旬→4月26日



プレイディア
PLAYDIA

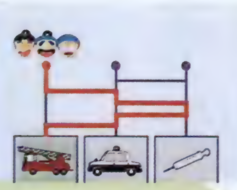
今月はすべて知育ソフト。このシリーズと「エレメントボイス」で，PDはまずまず安泰。(中村京子)

忍たま乱太郎 はじめておぼえる知識編

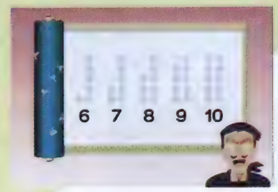
5/15 ■バンダイ ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM



アニメの人気キャラといっしょに，言葉，文字，数，社会常識を楽しく学ぶ教育ソフト。従来の教育シリーズより選べる遊びの数を増やすなど，子供がより熱中できるような工夫がなされている。



▶選べる遊びは全部で六つ。さらに各項目には，三つの遊びが用意されている



◀山田先生による数のお勉強。数えかたから簡単な足し算まで教えてくれる

アフターケア

忍たま乱太郎 ぐんぐんのびる知能編

4/24 ■バンダイ ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

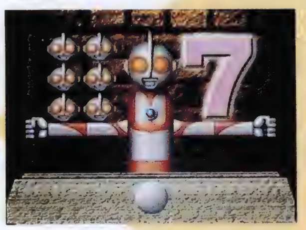


『～知識編』を基本とするなら，こちらは考える力をのばす応用編。それぞれのイベントで遊んだあとは，学んだことを理解したかどうかをテストゲームでチェックすることができる。

アフターケア

すうじであそぼうウルトラランド

3/22 ■バンダイ ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM



子どもが敬遠しがちな数の勉強を，おなじみウルトラマンや怪獣が楽しく教えてくれる。テーマパーク「ウルトラランド」で，すべてのアトラクションを制覇するという設定もおもしろい。



▶「ウルトララリー」では，ジェロニモンが言った条件にあう数字を当てる



◀ピグモン行司がだした数字と同じ数を選べば，レッドキングに勝てるぞ

アフターケア

ウルトラマン知能アップ大作戦

3/22 ■バンダイ ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM



知力を駆使して，宇宙で起こるさまざまな事件を解決していく。構成力をのばす「モンタージュをつくれ！」，記憶力を試す「爆弾を解除せよ！」など，指令調のメニューが挑戦欲をかきたてる。

Data Base プレイディア新作発売予定表

発売日	タイトル/ジャンル/発売元/価格
未定	それゆけ！アンパンマン(仮)/未定/バンダイ/(予)4,800円
未定	ニュートンミュージアム遥かなる宇宙(仮)/図鑑/バンダイ/(予)3,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●けろけろけろっぴ～ウキウキパーティーランド!!（バンダイ）未定



PCエンジン
PC ENGINE

発売が延びに延びていた『ヴァージンドリーム』がついに登場。これでまた1か月は大丈夫かな？

今月の売れ筋ソフトHOT5

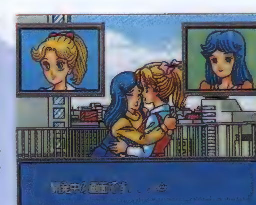
順位		タイトル
1	初登場	スチームハーツ ●TGL ●シューティング ●8,800円
2	前2位	聖夜物語 ●ハドソン ●RPG ●7,800円
3	初登場	ぷよぷよCD通 ●NECインターチャネル ●アクションパズル ●7,800円
4	前4位	銀河お嬢様伝説ユナ2 ●ハドソン ●デジタルコミック ●7,800円
5	前1位	Linda³(リンダキューブ) ●NECホームエレクトロニクス ●RPG ●7,800円

ヴァージンドリーム

5/31 ■徳間書店インターメディア ■SLG ■8,800円 ■スーパーCD-ROM²



[パソコンから移植] 美少女コンテスト関東予選を通過した少女を，決勝大会までの1年間指導する。彼女と同じマンションに住む7人のライバルたちとのイベントをはじめ，随所がグレード・アップ。



▶キャラクター・デザインは漫画家の弓月光。個性的な人物がそろっている



◀声優陣も，豪華な顔ぶれが勢ぞろい。ボイス収録時間は5時間にもおよぶのだ

DataBase PCエンジン新作発売予定表

当面の発売予定ソフトがなくなってしまった。「DE・JA」は4月予定。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼スーパーCD-ROM²				
96年予定	スペースファンタジーゾーン	3Dシューティング	NECアベニュー	4,800円
未定	モンスターメーカー ～神々の方舟	RPG	NECインターチャネル	未定
	GO！GO！バーディチャンス	ゴルフ	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	てきぱきワーキン♥ラブ	AVG	NECホームエレクトロニクス	未定
	デッド・オブ・ザ・ブレインⅠ＆2	AVG	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	もってけたまご	アクション	ナグザット	未定
▼アーケードカード専用スーパーCD-ROM²				
春頃予定	魔導物語Ⅰ～炎の卒園児	RPG	NECアベニュー	7,800円
未定	Jリーグパワースタジアム	サッカー	ハドソン	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●バザールでござ～るのゲームでござ～る(NECホームエレクトロニクス)未定●DE・JA(NECインターチャネル)3月29日→4月



レーザーアクティブ
LASERACTIVE

新作予定表は，今月も動きなし。「サターンパック」でもできれば活性化するかなあ，などという妄想を抱いてしまう今日このごろ。

Data Base レーザーアクティブ新作発売予定表

発売日	タイトル/ジャンル/発売元/価格
▼LD-ROM²	
未定	UFO AND ET/エンターテインメント/パイオニア/未定
▼メガLD	
未定	UFO AND ET/エンターテインメント/パイオニア/未定
未定	NHK中国語会話（仮）/教養/パイオニア/未定



バーチャルボーイ
VIRTUAL BOY

また数タイトルが予定表から消えていった。ホット・インフォメーションの中で，2番目に新しいハードなのに……。（中村京子）

今月の売れ筋ソフトHOT5

順位	前回	タイトル	データ
1	前1位	テレロボクサー	●任天堂 ●ボクシング ●4,900円
2	↑再登場	バーチャルプロ野球'95	●ケムコ ●野球 ●5,480円
3	前2位	ギャラクティックピンボール	●任天堂 ●ピンボール ●4,900円
4	前3位	マリオズテニス	●任天堂 ●テニス ●4,900円
5	前4位	とびだせ！ぱにボン	●ハドソン ●アクションパズル ●4,900円

DataBase バーチャルボーイ新作発売予定表
以前発表されてから姿を消した『～デスマウント』が復活してきた。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
96年予定	バーチャルジョッキー	競馬SLG	ライトスタッフ	未定
未定	ドラえもん ～のび太のドキドキ！おばけランド	アクション	エポック社	5,500円
	スターシード	シューティング	ココナッツジャパン エンターテイメント	（予）5,800円
	プロテウスゾーン	シューティング	ココナッツジャパン エンターテイメント	（予）5,800円
	★アウト・オブ・ザ・デスマウント	シューティング	J・ウイング	（予）6,800円
	バウンド・ハイ！	アクション	任天堂	未定
	バーチャルダブル役満	麻雀	バップ	5,300円
	バーチャルボンバーマン	アクション	ハドソン	未定
	ヴァーチャルガンマン	シューティング	ビクターエンタテインメント	5,800円
	バーチャルブロック	アクションパズル	ボトムアップ	5,300円

■発売中止が決定した作品……●ナイトランディング（パウ）●空とぶヘンリー（ヒューマン）
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●新日本プロレスリング 激闘伝説（トミー）未定

★……今月DataBaseに初登場した作品



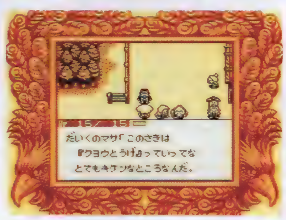
ゲームボーイ
GAME BOY

続報 今度の迷宮は謎に満ちた「クヨウ峠」だ

先月にひきつづき，今月も『シレンGB』の情報をお伝えしよう。

冒険の舞台は，月影村近くの「クヨウ峠」。さらにこの奥に「いけにえの洞窟」があり，そこに怪物が住んでいるらしいのだが，最終目的はこの怪物を倒すことらしい。また，はぐれてしまった相棒のコッパと会えるのかも，気になるところだ。





▶いけにえに選ばれた少女を追って峠に入った少年ナギ。2人を助けなければ！



◀コッパは旅の途中ではぐれた。彼の捜索も目的？



◀村人がおそれる怪物とは？ そして月影村の謎とは？

今月の売れ筋ソフトHOT5

順位	前回	タイトル	データ
1	↑前2位	ポケットモンスター・緑	●任天堂 ●RPG ●3,900円
2	前1位	ポケットモンスター・赤	●任天堂 ●RPG ●3,900円
3	↑再登場	テトリス	●任天堂 ●アクションパズル ●2,600円（込）
4	↑再登場	スーパードンキーコングGB	●任天堂 ●アクション ●3,900円
5	初登場	熱闘 闘神伝	●タカラ ●対戦格闘 ●4,500円

連珠倶楽部（五目ならべ）

5／17 ■ヘクト ■連珠 ■2,480円 ■256キロ・カートリッジ



「日本連珠社」のルールにもとづく五目ならべが，低価格で登場。3段階のレベルにわかれたコンピュータ対戦，50の問題に挑戦する詰め連珠，通信ケーブルによる対人戦などが楽しめる。

バスフィッシング達人手帳

5月 ■スターフィッシュ ■データベース ■9,800円 ■4メガ・カートリッジ



季節，天候などの条件を入力すると，最適ポイント，ルアー・テクニックを教えてくれる。対象となっているのは河口湖，北浦，芦ノ湖，琵琶湖の四つで，データはすべてプロの監修によるもの。

Data Base ゲームボーイ新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
未定	マジェスティック・マジシャン（仮）／アクション／NICS／未定
▼スーパーゲームボーイ（13色）対応ソフト	
夏頃予定	不思議のダンジョン 風来のシレンGB～月影村の怪物／RPG／チュンソフト／未定



ゲームギア
GAME GEAR

先月のメガドライブにつづいて，まさかゲームギアも？と思った人，安心してください。

今月の売れ筋ソフトHOT5

順位	前回	タイトル	データ
1	初登場	バーチャファイターMini	●セガ ●対戦格闘 ●4,800円
2	―	ポケット雀荘	●ナムコ ●麻雀 ●3,500円
3	初登場	怪盗セイント・テール	●セガ ●オムニバス ●4,800円
4	↑再登場	ソニックドリフト2	●セガ ●レーシング ●3,800円
5	↑再登場	ギアスタジアム平成版	●ナムコ ●野球 ●3,500円

新作はまだでるぞ

今月，セガからゲームギアの新作が発表されたぞ。一つは『パズルボブル』。アーケードでおなじみのパズルゲームの移植だ。そしてもう一つは，一風変わったSLG『猫大すき！』。さまざまな子猫の中から気に入った猫を選び，世話をしたりコミュニケーションをとりながら，彼らの成長を見守っていくのだ。通信ケーブルを使えば，友だちの育てた猫と遊ばせる，なんてこともできるぞ。

Data Base ゲームギア新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
未定	★ねこ大すき！／SLG／セガ／4,800円
未定	★パズルボブル（仮）／パズル／タイトー／4,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作



アーケードゲーム
ARCADE GAME

HOT 10
今月の人気ソフト

『ZERO2』は予想どおり好調なすべりだし。『ミスタラ』も順位を上げるなど，カプコン勢の健闘が目立つ。『バーチャロン』は対戦が盛り上がっているようだ。

1 バーチャファイター2
前1位
●セガ
●対戦格闘



2 ストリートファイターZERO2
初登場
●カプコン
●対戦格闘



3 鉄拳2
前3位
●ナムコ
●対戦格闘



4 リアルバウト餓狼伝説
前2位
●SNK
●対戦格闘



5 D&D シャドー オーバー ミスタラ
↑前7位
●カプコン
●格闘アクション



順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル
6	↑前10位	電脳戦機バーチャロン	セガ	対戦格闘
7	↑前8位	ファイティングバイパーズ	セガ	対戦格闘
8	初登場	セクシーパロディウス	コナミ	シューティング
9	前4位	ソウルエッジ	ナムコ	対戦格闘
10	前9位	レイブレーサー	ナムコ	レーシング

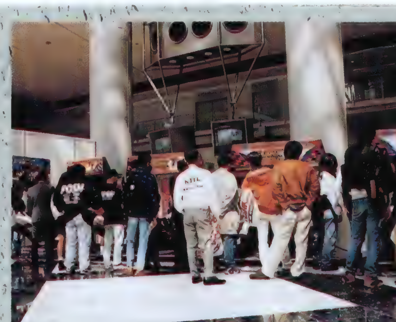
やっぱり動物？ 『マンクス』がショーに出展&裏技公開

4月4～7日，東京の有明にて開催された「第24回東京モーターサイクルショー」に『マンクスTT』が出展された。国内外200以上の企業が参加し，500台にもおよぶバイクが出展された大規模なショー会場の中で，セガ主催によるイベントが行なわれたのだ（4日の業者招待日のみ）。バイク専門誌対抗のレースなど，なかなかの盛況ぶりだったぞ。

また，会場では『マンクスTT』の隠されたモードも初公開されたなんと！バイクのかわりに「ひつじ」に乗ってプレイできるというシロモノだ。この「ひつじモード」に入るためのコマンドは……まだ秘密。ゴメンね。　（開田清隆）

▼出展社のキャンペーン・ガールのトーナメントも盛り上がった





▶当日来場した多くのバイクファンも足を止めてプレイしていたぞ



ひつじだ!!



▲▶これが「ひつじモード」。ひつじにまたがって，200キロで爆走するのだ。ハングオンもこのとおりこなすのが笑える

告知 ファイティングバイパーズ　ペプシジャパンカップ開催!!

全国の約450のアミューズメント施設で予選が展開されていた「ペプシジャパンカップ」の本戦が，いよいよ迫ってきた。この大会では，イーストカップとウエストカップで東西の代表を4名ずつ選出し，計8人による東西対抗戦という形式で決勝戦が行なわれる。今後の大会スケジュールは右記のとおり。入場は無料なので，足を運んでみては？

●ウエストカップ
5月12日（日）　会場：大阪フェスティバル・リサイタルホール　9時開場
西日本選手権のほか，『バーチャファイター3』の最新映像公開や，コスプレ・アイドルをまじえてのイベント，セガサターンが当たる抽選会などが行なわれる。

●ジャパンカップ前夜祭
5月25日（土）　会場：大田区産業プラザPIO　12時開場
『ラストブロンクス』『ソニック・ザ・ファイターズ』など，セガ最新ゲームのフリープレイやイベントを開催。ゲームの鉄人による百人組み手（『バーチャファイターキッズ』『バーチャロン』），チャリティ物販売など。一般コスプレイヤーのための更衣室あり。

●イーストカップ&ジャパンカップ
5月26日（日）　会場：大田区産業プラザPIO　10時開場
東日本選手権，全国大会決勝戦のほかに，ランキング決定戦，東西対抗エキシビジョンなどが行なわれる。
いずれの会場でも，スポンサーであるペプシのコーナーやイベント，さらにセガサターンの最新作発表コーナーなどがある。

今月の新作

セガから多数の新作が発売される。注目すべきは『ガンブレードNY』。アクション映画のような，迫力のカメラワーク&シーン展開がウリだ。武器が弾切れのないマシンガンというのも，リロードのわずらわしさがなくてグッド。『ワースタ'96』はシリーズ10周年の記念すべき作品。10年たっても変わらないシステム&操作系は，いろんな意味でスゴイね。

超鉄ブリキンガー

5／下　■ザウルス　■シューティング　■MVS



オプションのロボット「ブリキンガー」が特徴の横スクロール・シューティング。ブリキンガーの両手の武器は選択・変更が可能で，装備により30種類以上の攻撃パターンを使いわけることができる。

アクアリウム

5／中　■エクセレントシステム　■アクションパズル



同種類の魚を3匹以上つなげて消し，妨害アイテムの氷ブロックを相手に送る対戦型落ちものパズル。ときおり降ってくるアイテムを蓄積すれば，キャラと個数におうじた特殊攻撃が使用できる。

ソニック・ザ・ファイターズ

5月 ■セガ ■対戦格闘



同社のマスコット・キャラである「ソニック」の対戦格闘。カンタン操作で，スピンアタックなどおなじみのアクションが楽しめる。ナックルズ，テイルスをふくめた合計8キャラが使用可能。

E雀ハイスクール

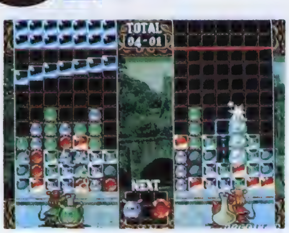
4／中 ■セイブ開発 ■麻雀



とある高校で行なわれる麻雀大会「E雀杯争奪戦」に参加する。予選と本戦で3人ずつ，計6人の女の子と対戦し，みごと全員に勝てば優勝となる。アガリ役におうじて，アイテムを買うことも可能。

ねらってチュー

4／下 ■セタ ■アクションパズル



カーソルで狙いをさだめ，同じキャラを四つ以上そろえて消していく。キャラが積みあがるとゲーム・オーバー。2Pプレイ時には，キャラを消したときに「ジャマ氷」を送ることができる。

メタルスラッグ

4／19 ■ナスカ ■アクション ■MVS



横スクロールのアクション・シューティング。銃やナイフ，戦車の「メタルスラッグ」で敵兵士を倒していき，クーデター首謀者・モーデン元帥の打倒を目指す。2P同時プレイ可能，全6ステージ。

プロ野球ワールドスタジアム'96

5月 ■ナムコ ■野球



野球ゲームの定番ともいえる，人気シリーズの最新作。最新データが登録された12球団にくわえて，'60～'90年代のOBによる4チームと，大リーグ選抜チームの合計17球団を使ってプレイできる。

デカスリート

4／下 ■セガ ■アクション ■ST-V



陸上競技のデカスロン（10種競技）をモチーフにしたスポーツ・アクション。100メートル走や円盤投げといった競技は，すべてボタン連打などのカンタン操作になっている。8か国の選手が使用可能。

スーパーリアル麻雀PⅥ

4／下 ■セタ ■麻雀



声優が歌う主題歌が収録されているほか，打ちかたによって女の子の感情が変化する「ワクワク・エモーション・システム」を搭載。キャラクター・デザインは前作につづき，田中　良が担当。

ペブルビーチ ザ・グレートショット

3／25 ■セガ／T&Eソフト ■ゴルフ ■ST-V



ST-V基板では初となる，3D-CGのゴルフ。使用するゴルファーはパワー型，テクニシャンなどの4人の中から選択可能。規定打数以内でホールを終えれば，つぎのホールに進むことができる。

ガンブレードNY

4／下 ■セガ ■ガン・シューティング





プレイヤーは攻撃ヘリのガンナーとなり，テロ集団と戦う。敵の動作がこちらの行動にあわせて変化するほか，倒す順番によってカメラ・アングルやシーン展開が変わるのが大きな特徴。

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

今月は，新作タイトルが1本もないというめずらしい月になった。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
9月20日	プライマルレイジ	対戦格闘	アトラス
12月下旬	スピードレーサー	レーシング	ナムコ
2月上旬	ワールドクラスボウリング	ボウリング	アーク
5月予定	ポカポカサタン	ハンマー	セガ
6月予定	ラストブロンクス　東京番外地	対戦格闘	セガ
9月予定	レイストーム	シューティング	タイトー
96年予定	バーチャファイター 3	対戦格闘	セガ
未定	かかってきなさい！	シューティング	IMS
	彼女が?(ハテナ)に着替えたら	クイズ	アイマックス
	ジグソーパラダイス	アクションパズル	アイマックス
	ジェットウェーブ	ジェットスキー	コナミ
	ビシバシチャンプ	オムニバス	コナミ
	アルペンサーファー	スノーボード	ナムコ
	トーキョーウォーズ	3Dシューティング	ナムコ
	プロップサイクル	フライトSLG	ナムコ
	逆転!!パズル番長	アクションパズル	フウキ
	三刻志	パズル	ミッチェル
	バケバケばぁ～(仮)	アクションパズル	ミッチェル
▼MVS対応			
4月26日	オーバートップ	レーシング	ADK
6月予定	へべれけのペアペアウォーズ	アクション	サンソフト
96年予定	QP	オムニバス	サクセス
未定	棋娘～なないろといき	将棋	アイマックス
	ニンジャマスターズ～覇王忍法帖	対戦格闘	ADK
	ゴール！ゴール！ゴール！	サッカー	ビスコ
	NEO Mr.Do！	アクション	ビスコ
▼ST-V対応			
96年予定	コットン 2	シューティング	サクセス
97年予定	ガーディアン・フォース	シューティング	サクセス
▼ピンボール			
95年10月	ノーフィアー	ピンボール	タイトー
95年11月	ジャックポット	ピンボール	タイトー
未定	ストライクスンスペアーズ	ピンボール	サミー

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●マウスシューターGOGO(バンプレスト)未定●ぴっくる(バンプレスト)未定●わくわく7(サンソフト)5月→7月●神凰拳(ザウルス)4月中旬→4月下旬●フットサル(ザウルス)未定●ダンクマニア(ナムコ)4月上旬→5月●プライムゴールEX(ナムコ)4月中旬→3月下旬●カラオケクイズ イントロDonDon(サンソフト)3月→4月10日●スーパーフットボールチャンプ(タイトー)3月→3月下旬●ランディングギア(タイトー)3月下旬→4月中旬●バブルメモリーズ(タイトー)4月上旬→3月中旬●サイキックフォース(タイトー)4月→4月16日●アクウギャレット(バンプレスト)4月→4月上旬●ストームブレイド(ビスコ)4月下旬→5月●戦国ブレード(彩京)4月中旬→4月上旬



ネオジオ

NEO・GEO

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

CD版『ステークスウィナー』が，対戦格闘以外のジャンルとしてはめずらしく初登場トップに。自分の好みの馬を生産できるようになったのが人気の秘密かも。

1 ステークスウィナー ～GⅠ完全制覇への道(CD)

初登場



●ザウルス
●競馬
●7,800円

2 リアルバウト餓狼伝説(CD)

前1位



●SNK
●対戦格闘
●8,800円

3 サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣(CD)

↑前4位



●SNK
●対戦格闘
●8,800円

4 リアルバウト餓狼伝説

前2位



●SNK
●対戦格闘
●34,000円

5 押し出しジントリック(CD)

初登場



●ADK
●パズル
●4,800円

6 前6位 ソニックウイングス3(CD)
●ビデオシステム
●シューティング
●7,800円

7 前7位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(CD)
●SNK
●対戦格闘
●8,800円

8 前5位 ネオジオCDスペシャル(CD)
●SNK
●オムニバス
●3,800円

9 ↑再登場 ワールドヒーローズパーフェクト(CD)
●ADK
●対戦格闘
●8,800円

10 ↑再登場 将棋の達人(CD)
●ADK
●将棋
●7,800円

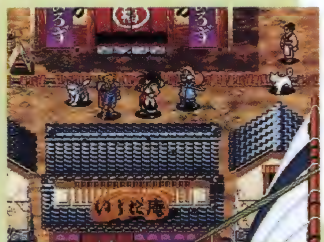
リムルルも登場

『サムスピ』RPGの続報がとどいたぞ

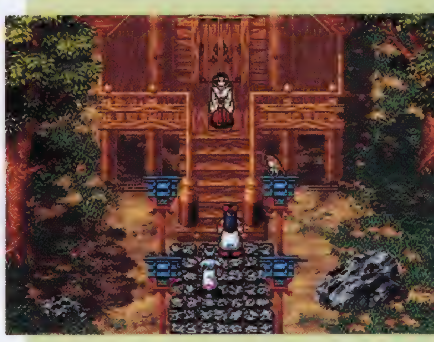
以前本誌でも紹介した『真説サムスピ』の画面が新たに公開されたので，ここで紹介していこう。なお，ゲーム・シナリオの変更が発表されている。当初は「天草編」「ミヅキ編」「京都編」の3部構成の予定だったが，容量の都合上，「京都編」がカットされることになった。残る二つはそれぞれ「邪天降臨之章」「妖花慟哭之章」というタイトルに決定し，本作にあわせて収録される。「京都編」のシナリオは，今後「魔都封滅之章」という名前で，発売が検討されるそうだ。　　（開田清隆）



真説サムライスピリッツ 武士道烈伝
■SNK ■RPG ■CD-ROM
■価格未定 ■7月下旬発売予定



▲主人公はもちろんおなじみの剣士たち。好きなメンバーでパーティを組めるぞ



◀神社に参拝し，巫女さんと交流するナコルルとリムルル





◀▼パーティーメンバーによって，ストーリーやイベントも変化する。オリジナル・キャラの存在も，忘れてはいけないゾ

剣士たちの旅がはじまる

こんなイベントが？

入手した写真の中から，ゲーム中にイベントが起こりそうな場面を勝手にピックアップ。いろいろ想像してみよう。



ママハハ～！いらっしゃい！

◀北国の冬。森の中で，ナコルルのママハハを呼ぶ声がこだまする



あ～いい湯だったぜ ナコルルはまだかあ？

▲温泉につかって気分転換。でもナコルルがなかなかでてこない……なぜ？　シクルゥも心配そうだ



HEY！じゃまだぜ覇王丸！

◀宿屋を前に，覇王丸をジャマ者あつかいするガルフォード。そんな興奮するなよ



男は黙って一人旅

◀1人で旅をつづける幻十郎。でもRPGじゃ1人はツライのでは？

捕虜さんに敬礼

これが戦車バトル・アクションの決定版!!

ネオジオではひさびさの本格アクション・シューティング・ゲーム『メタルスラッグ』が登場する。発売直前の今月は，ゲーム背景&システムを大まかに紹介しよう。



舞台は20XX年のクーデターで沈黙してしまった世界。プレイヤーの目的は，元正規軍の兵士であるマルコとターマを操作して，敵兵士をやっつけながら捕虜を救出し，クーデターの首謀者モーデン元帥を倒すこと。六つのミッションをクリアすれば，晴れてエンディングとなるぞ。

操作には1レバー＋3ボタンを使う。レバーで移動と射撃方向をコントロールし，Aボタンで射撃，Bボタンでジャンプ，Cボタンで手りゅう弾の投てき。また，途中で登場する戦車「メタルスラッグ」に乗り込めば，攻撃力，防御力ともにアップする。さらに，戦車を体当たりさせる「メタスラアタック」が使用できるのだ。

各ステージの内容は変化に富んでいて，さまざまなワナやこまかい演出が用意されている。ジャンプとレバー操作でたくみにかわしつつ前進し，最終ボスを目指そう。



▶中央下の戦車がメタルスラッグだ。細部まで描き込まれたグラフィックが美しい

▲密林や渓谷，市街地などで戦闘がくり広げられる。左上がマルコ，右下がターマだ



▲ミッション2のオープニング。捕虜が敵兵士によってヒドイ目にあわされているぞ！ 助けてやらねば



メタルスラッグ

■ナスカ ■アクション
■29,800円／5月24日発売(カートリッジ版)
■価格未定／7月発売予定(CD-ROM版)

おまけ

捕虜さん小劇場

助けたお礼にアイテムをくれる捕虜さん。でも，パンツの中からださなくても……。



今月の新作

やはりオススメは『メタルスラッグ』と『神凰拳』だろう。どちらもグラフィックが美しいので，RGBモニターでプレイしたいところ。空中連続技などの自由度が高い『神凰拳』は，空中ヒットマニアな人も十分楽しめるにちがいない。

神凰拳

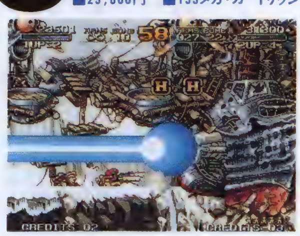
5月 ■ザウルス ■対戦格闘 ■価格未定 ■338メガ・カートリッジ



レンダリングをふんだんに使ったグラフィックが美しい対戦格闘。特殊ジャンプにより，今までにない空中戦が楽しめるほか，「確実投げ」「天変地異技」などの新フィーチャーを採用している。

メタルスラッグ

5／24 ■ナスカ ■アクション ■29,800円 ■193メガ・カートリッジ



兵士をあやつり味方兵を助けながら，さまざまな銃火器や戦車「メタルスラッグ」で敵を倒していく。キャラクターの凝った動きや，美しく描き込まれたグラフィックがウリ。2P同時プレイが可能。



▶人質となっている味方兵を救出しながら，敵兵をやっつけていこう



◀メタルスラッグに乗り込めば，攻撃力も防御力も大幅にパワーアップするぞ

アフターケア

マジカルドロップ2

4／19 ■データイースト ■アクションパズル ■29,800円 ■86メガ・カートリッジ



人気アクションパズルの第2弾。フィールド上の玉を吸い込み，打ちだして同じ色を三つ以上並べて消していく。対戦のほかに「ストーリー」「ひたすら」「ひらめき」の各モードがある。

ネオジオCD

マジカルドロップ2

5／下 ■データイースト ■アクションパズル ■価格未定 ■CD-ROM



2作目となる今回は，玉が12種類に増加。「スペシャル玉」と「オジャマ玉」が追加され，対戦の幅が広がっている。使用キャラクターは，前作のボスなどをふくめた計8人から選択できる。

ネオジオCD

ビッグトーナメントゴルフ

5／3 ■ナスカ ■ゴルフ ■7,800円 ■CD-ROM



四つのコースが楽しめる本格ゴルフ。使用するゴルファーは，能力のちがう6人の中から選択でき，ラウンド途中には「ドラゴン」などのイベントもある。2P同時プレイではマッチプレイも可能。

DataBase

ネオジオ新作発売予定表

カートリッジ版『NEOドリフトアウト』の発売が決定している。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
6月7日	オーバートップ	レーシング	ADK	29,800円
6月予定	超鉄ブリキンガー	シューティング	ザウルス	未定
夏頃予定	フットサル	ミニサッカー	ザウルス	未定
未定	ニンジャマスターズ～覇王忍法帖	対戦格闘	ADK	未定
	ゴール！ゴール！ゴール！	サッカー	ビスコ	未定
	★NEOドリフトアウト	レーシング	ビスコ	未定
	NEO Mr. Do！	アクション	ビスコ	未定
	格闘バレー(仮)	バレーボール	ビデオシステム	未定
▼ネオジオCD				
6月14日	ART OF FIGHTING龍虎の拳 外伝	対戦格闘	SNK	7,800円
6月予定	神凰拳	対戦格闘	ザウルス	未定
7月5日	メタルスラッグ	アクション	ナスカ	7,800円
7月下旬	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	RPG	SNK	未定
7月予定	超鉄ブリキンガー	シューティング	ザウルス	未定
夏頃予定	オーバートップ	レーシング	ADK	未定
96年予定	QP	オムニバス	サクセス	未定
未定	ニンジャマスターズ～覇王忍法帖	対戦格闘	ADK	未定
	(タイトル未定)	RPG	ADK	未定
	フットサル	ミニサッカー	ザウルス	未定
	ネオアクションゲーム(仮)	アクション	ハドソン	未定
	ゴール！ゴール！ゴール！	サッカー	ビスコ	未定
	NEOドリフトアウト	レーシング	ビスコ	未定
	NEO Mr. Do！	アクション	ビスコ	未定
	格闘バレー(仮)	バレーボール	ビデオシステム	未定

★……今月DataBaseに初登場した作品



ゲーム・ミュージック&ビデオ

GAME MUSIC&VIDEO

今月のGMヒットチャート情報

●4月第1週
35位　ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアルMAR.～フィーチャリング早乙女優美（キングレコード）／11,650枚
58位　國府田マリ子のRadio Canvas VOL.3（キングレコード）／7,780枚
●4月第2週
48位　ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアルMAR.～フィーチャリング早乙女優美（キングレコード）／8,660枚
71位　國府田マリ子のRadio Canvas VOL.3（キングレコード）／6,080枚
●4月第3週
87位　ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアルMAR.～フィーチャリング早乙女優美（キングレコード）／4,710枚
●4月第4週
75位　天使・想（シアン）（東芝EMI）／5,310枚
（オリコン調べALBUM HOT 100による／枚数は推定）

復活！　「ツインビーPARADISE 3」放送開始

1年間の沈黙を破り，あの人気ラジオ番組「ツイパラ」が帰ってきた。先日，この「ツインビーPARADISE 3」がはじまるにあたっての合同記者会見が行なわれたのだが，会場は非常に多くの報道陣でごったがえしていた。それだけ，番組の再開に期待と興味が集まっているということだろう。

さて，これまで'93年の秋～冬と，'94年の秋～冬に放送されていた「ツイパラ」だが，今度は春～夏の放送となるわけだ。記者会見場でパーソナリティの國府田マリ子は「とにかくイベントなどのとき，暑いのが大変ですよね。でも，ファンやスタッフのかたがたのパワーで，この暑さを乗り切りたいと思います」とコメントしていた。

すでに番組の主題歌シングルや，ドラマ・アルバムの発売も決定している「ツイパラ3」。またしばらく，駅の伝言板に「Bee」の文字が踊る日々がつづきそうだ。　（北野聡士＆中村京子）



◀合同記者会見には，たくさんの報道陣がつめかけた。写真は同日に行なわれた第3回放送収録時のマリ姉。なんとなくうれしそうなのはカメラの前だから!?

業界初？　GM番組をゲーム・センターで聴こう！

タイトーが経営している全国のゲーム・センターで，ゲーム・ミュージック専門のラジオ番組「TACOネットワーク・BUZZ VIBITS」が，毎週火曜日19時30分より1時間半にわたって放送されているぞ。この番組が聴けるゲーム・センターは以下の74店。近くにお店がある人は，ゲームの合い間に放送を聴いてみては？



◀DJを勤めるYURISAと，解説のAIZAP

●「TACOネットワーク」放送店（ST＝セイタイトー，TI＝タイトーイン，Ti＝TiLT，TS＝タイトーステーション）

【北海道】ST旭川**【東北】**STマリーナX／ST花巻／Ti一番町／STウイングス／TIARTS**【北陸】**STイマジン／Ti金沢**【北関東】**TI203スタジアム／STDO館／STステラ／Ti大宮／STルート408／STつくば／STX／ST小山／STサンヒルバージョン／ST前橋**【東京】**Ti町屋／Ti赤羽オリンピア／TI曳舟／Ti浅草／TIパフォメットバイサロ／TS池袋／メダリオンタイトールドゥス／TI301／TIゲームワールド／TS BIG BOX／Ti高田馬場／WTT鳥山／TIジャムジャム／TI日本橋／Ti神保町／TIカーゾ／Ti渋谷／TS渋谷／吉祥寺ゲームアメリカン／プレイロットジョイ／TS国分寺**【南関東】**ST東金／SIライナー／STリトルファンタジー／STジャングルバングル／STアポロン／TI戸塚西口／TI615／メダリオン／アミューズメントクラブD3／TS溝の口／Ti川崎／ST小田原／Ti横須賀中央／TI大野台／STアゼクーラ／STマンハッタンX**【東海】**TI510／ゲームフォーラムパセオ／TIエルニーニョ**【近畿】**ジョイランドタイトー天六／TIペンギンファンスタジオ／TI大工大前／Ti堺東／ST深井／STピカロ／STブランカ／TIパゾ／TI和歌山**【中国】**TS広島**【四国】**ST高知**【九州】**TI508天神／TS中洲／TS熊本／TS長崎／ジョイランドタイトー天文館

Bee旋風　國府田マリ子のコンサートツアー決定

「ツインビーPARADISE3」もはじまり，ますます好調な國府田マリ子。今月号でも紹介しているように，5月22日にはシングル「私が天使だったらいいのに／まちぶせ」の発売が決定しており，さらに7月には3rdアルバムもリリース予定だ。そんな彼女が，今年もコンサート・ツアーを行なうことになったぞ。会場は下記の6か所で，チケットは3,900円の予定。開演時間などはまだ未定だが，くわしいことが決まりしだい，このページでフォローする予定だ。夏は全国でBee旋風が巻き起こる!?

●問い合わせ先：03-3724-4600（6月15日までテレフォン・サービス）

●会場：
7月27日	埼玉　蕨市民会館
7月31日	名古屋　愛知県勤労会館
8月1日	大阪厚生年金会館（大ホール）
8月3日	福岡スカラエスパシオ
8月18日	新潟フェイズ
8月20／21日	東京　中野サンプラザ

名作再び

『究極タイガーII』作曲者インタビュー

名作シューティングとして名高い『究極タイガー』の続編として登場した『究極タイガーII』。このゲームの作曲担当である古川さんと，プログラム&プロデュースを担当し，前作では作曲も行なっていた弓削さんにお話をうかがってきた。　　（聞き手：北野聡士）

――曲については，前作を意識されたのでしょうか。

弓削：ある程度時代背景に乗っ取ったようなイメージの曲で，ということを古川さんにはお願いしました。

古川：前作を念頭におきつつ，うまくからめていけたらなぁと。アメリカンからヘビメタまで，ロックを基本としていろいろなバリエーションで挑戦させてもらいましたので，時代がこれだけ流れたというのを感じてもらえれば（笑）。

――今回アレンジ曲も収録されていますが，編曲はどなたが？

古川：僕が自分でやりました。アレンジは原曲に忠実なロング・バージョンというカタチで……。もともと「歌えるようなGM」という設定で作曲してまして，願わくば全曲英詩をつけて歌わせたかったんですけど，原曲が好きな人のために今回はコーラス部分だけにしました。

――最後に，リスナーに一言。

弓削：しばらく沈黙を守ってて申しわけありませんでした（笑）。

古川：今後もいろんなゲームに挑戦しますので見守ってやってください。



▲前作の作曲者，弓削さん（左）と，『II』の作曲を手がけた古川さん（右）

環境音楽？

シーンにあわせた曲作りを――

つづいて，ネオジオ期待のシューティング『超鉄ブリキンガー』の作曲者である，ザウルスのTAKEZOさんとか～ズさんのお話を掲載しよう。

――今回はどのような曲作りを？

TAKEZO(以下T)：全体的に元来のシューティングとはちがった……ストーリーや背景を重視した曲に作っていきました。

――具体的にどんなところが背景重視となっているのですか？

T：『ブリキンガー』の場合，ステージごとに曲があるのではなくて，背景（シーン）にあわせて曲が変わるので，このあたりが背景重視の曲と言っている理由ですね。

か～ズ(以下か)：それに加えて，ステージが分岐するので，単純にどのステージがどの曲とかいうのはむずかしかったんです。

T：最初に聴くと，とまどうかもしれませんが，聴きつづけていただければ，「こういうのもありなんだな」って感じてくれると思います。

か：何回も聴かないと耳慣れない曲もありますので（笑）。

――では最後に，読者になにかメッセージをお願いします。



▶斬新なGMに挑戦した，か～ズさん（左）とTAKEZOさん（右）

T：シューティングの曲という観念で聴かれると，ちょっとミスマッチな曲も多いと思うのですが，そのへんがこちらの主張みたいなものなので，そこを聴いてほしいですね。

今月の新作

アーケード&家庭用ゲーム機の春の新作がぞくぞくとCD化されている。とくに，アレンジ盤は力の入った秀作ぞろいだ。

パンツァードラグーン ツヴァイ Original Arrange Album "Alternative Elements"

5/1　■NECアベニュー　■2,800円(税込)
■CD　NACL-1213

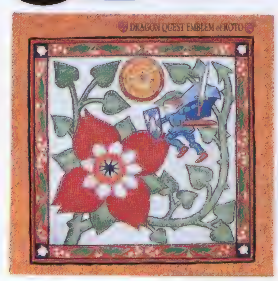


セガ・サウンドチームによる，『ツヴァイ』のフル・アレンジ・アルバム。オリジナル曲が持つコンセプトを大切にしたアレンジがなされている。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：①絆～メインテーマ②運命の始まり③大峡谷④帝国⑤飛翔⑥禁忌の森⑦遺跡⑧ランドドーラ⑨氷海⑩決着⑪予期せぬ敵⑫追憶
作曲：和智弥生，白津順子（⑥⑨），澤田朋伯（⑪）
編曲：神津裕之，長岡和幸（②⑥），堀向直之（⑦⑧⑪），飯塚博（⑫）

ドラゴンクエスト列伝ロトの紋章 オリジナル・サウンドトラック

5/2　■ビクターエンタテインメント　■3,000円(税込)
■CD　VICL-763

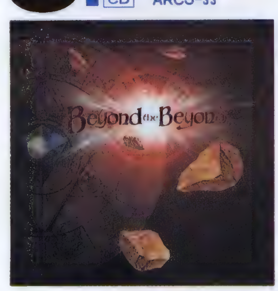


今夏公開される劇場用アニメ「ドラゴンクエスト列伝ロトの紋章」で使用される全BGMを収録。ゲーム本編とはまた異なる，数々の新サウンドが楽しめる。

ゲーム発売元：エニックス
収録曲：①プロローグ②光る影③少年の羽（フィルム・バージョン）④悪の華咲きほこり⑤正義は聞こえない⑥悪夢をみる夢⑦小さな決意⑧正しい盗み⑨トラの穴をぬけろ⑩ひそかな手柄⑪瓶のなかの友人⑫弱虫と毛虫⑬おさない勇気⑭花のおもかげ⑮勇気と代償⑯霧のさまよい⑰妖精の預言⑱光の疾走⑲妖精の宮殿⑳招かれざる冒険者㉑かとけき運命㉒初めての使命㉓ひとふりの重さ㉔勇者の一歩㉕ミツバチの歓迎㉖刃先の閃光㉗とらわれたライバル㉘マンイーターの罠㉙猛爆の根㉚逃亡少年㉛水中に吹く風㉜異形の華㉝神経・衰弱㉞メラ！メラ！メラ！㉟紋章を授かりし者㊱ロトの勇者㊲少年の羽（オリジナル・バージョン）
作詞：新居昭乃（③⑭㊲）
作・編曲：和田　薫
ボーカル：新居昭乃（③㊲），平松晶子（⑭）

オリジナル・ゲームサウンドトラック　ビヨンド ザ ビヨンド

5/2　■アンティノスレコード　■2,780円(税込)
■CD　ARCJ-33



プレイステーション1周年記念RPG『ビヨビヨ』のイメージ・アルバム。難波弘之によるキーボード・アレンジが，ゲーム世界をドラマチックに再現する。

ゲーム発売元：ソニー・コンピュータエンタテインメント
収録曲：①約束の地へ②飛翔の時③Beyond the World④無情の原野⑤新たなる旅立ち
作・編曲：桜庭　統

オリジナル・ゲームサウンドトラック　ジャンピングフラッシュ！2

5/2　■アンティノスレコード　■2,780円(税込)
■CD　ARCJ-36



『ジャンピングフラッシュ!』シリーズのサウンド22曲を収録。「ラップ・ラ・ムームー」などのボーカル曲が楽しい。

ゲーム発売元：ソニー・コンピュータエンタテインメント
収録曲：①ラップ・ラ・ムームー（Techno Mix）（『ジャンピングフラッシュ！2』より）②草原でジャンプ！（『ジャンピングフラッシュ！1』より）③遺跡めぐり（『1』より）④今日は遊園地（『1』より）⑤氷原ツルツル（『1』より）⑥チャイナな街（『1』より）⑦宇宙の彼方（『1』より）⑧ドラゴンマッシーン（『1』より）⑨サソリマッシーン（『1』より）⑩魔人マッシーン（『1』より）⑪カメマッシーン（『1』より）⑫変形キューブマッシーン（『1』より）⑬アロハロボ（『1』より）⑭どっちにするのよ⑮ハワイでジャンプ！（『2』より）⑯お城めぐり（『2』より）⑰俺のバベル（『2』より）⑱アロハの秘密基地（『2』より）⑲今日も遊園地（『2』より）⑳カピタンハウス（『2』より）㉑よかったね（『1』より）㉒ラップ・ラ・ムームー（『2』より）
作詞：野間口修二（①⑧㉒）
作・編曲：美良津健雄

オリジナル・ゲームサウンドトラック ZERO DIVIDE

5/2
■アンティノスレコード ■2,780円(税込)
■ CD ARCJ-37



ZOOMサウンドスタッフによる『ZERO DIVIDE』のサウンド集。テクノ，ロックをメインとした楽曲群は，とにかくカッコイイ。

ゲーム発売元：ZOOM
収録曲：①TOUCH AND GO②THE ROUTE③BURNING BLOOD④A NATION OF POISON⑤THE POWER BEAT⑥CONFUSION⑦HYPERSONIC⑧KURAGE⑨NIPPON⑩FIREBUG⑪WAITING FOR THE SOUND OF THUNDER⑫THE ART OF DISTRUCTION⑬FATE⑭LOSER⑮A VOYAGE⑯REGISTRATION⑰ASSAULT⑱EXTREME⑲MOON SIDE⑳BIOCAVE㉑NIPPON（PS EXPO'95 MIX）㉒A NATION OF SILENCE
作・編曲：大川晃史，下野秀幸（⑧⑨⑰㉑）

究極TIGER II/TAKUMI

5/17
■ポニーキャニオン ■1,500円(税込)
■ CD PCCB-00214



メインテーマのアレンジ・バージョンと，全10曲のオリジナル・バージョンを収録。インナーにはおなじみの楽譜をはじめ，ゲーム制作者の弓削雅稔による全ステージ・ワンポイント・アドバイスが掲載されているので，攻略の役にも立つ？

〈サイトロン1500シリーズ〉
ゲーム発売元：タイトー/タクミコーポレーション
収録曲：〈アレンジ・バージョン〉①STEEL TIGER II～Good Luck Guys～〈オリジナル・バージョン〉②STEEL TIGER II～Good Luck Guys～③Deep…④Trouble Shooting⑤Legend…⑥Sky High！High！High！⑦Last Shot⑧Target Rock!!⑨STAGE CLEAR⑩GAME OVER⑪NAME LIST〈S.E.COLLECTION〉⑫S.E.Collection
初回特典：究極TIGER II ロゴステッカー

ART OF FIGHTING龍虎の拳 外伝～アレンジサウンドトラックス～/SNK

5/2
■ポニーキャニオン ■2,500円(税込)
■ CD PCCB-00213



アレンジや演奏にラテン・ミュージックの森村献ら豪華メンバーを迎え，ライブ収録を敢行。臨場感あふれるドラマも聴ける。

ゲーム発売元：SNK
収録曲：①Opening Scene1-1②Title③Opening Scene1-2④Get High（Rare Groove Mix）－リョウのテーマ2－2－⑤Scene2⑥MOJO（Boogie）－ロバートのテーマ2－⑦Get High（B-Mix）－リョウのテーマ2－1－⑧Scene3⑨MOJO（Ramble）－ロバートのテーマ3－⑩MOJO－ロバートのテーマ1－⑪Get High－リョウのテーマ1－⑫Scene4⑬Get High（Gora Trance）－リョウのテーマ3－⑭Scene5⑮Stone In SANTANA－バー－⑯MUZIKA JUNGLE（edition2）－ワイラーのテーマ2－⑰MUZIKA JUNGLE（edition1）－ワイラーのテーマ1－⑱Scene6⑲ENDING（LIBERATION HALLUCINATION）－エンディング－
アーティスト：神保　彰，桜井哲夫，梶原　順，森村　献，カルロス菅野，田中倫明，小池　修，エリック宮代
声の出演：臼井雅基，小市慢太郎，ほりえかおり
初回特典：デフォルメキャラ・カセットインデックス

戦国ブレード/彩京

5/17
■ポニーキャニオン ■1,500円(税込)
■ CD PCCB-00216



和風シューティングの雄，彩京のゲーム・サウンドがサイトロン・レーベルに初登場。20曲の楽曲は，和楽器の音色にシューティングらしさがミックスされた独特のものとなっている。

〈サイトロン1500シリーズ〉
ゲーム発売元：彩京
収録曲：〈オリジナル・バージョン〉①希望の曲玉②誘い③空の舞④デアエ⑤破陣⑥破られた静寂⑦寂寥⑧高い杉⑨お囃子の稽古⑩重い空気⑪猛反撃⑫破暁近し⑬カクナルウエハ⑭罠⑮破滅の兆⑯寂滅⑰そして…⑱あれよ⑲悲哀も⑳お主も悪よのぉ㉑お宝（未使用曲）〈ボイス＆効果音集〉㉒こより㉓天外㉔ハガネ㉕翔丸㉖ユーニス㉗敵㉘効果音集
初回特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

ときめきメモリアル サウンドコレクション2

5/2
■キングレコード ■3,000円(税込)
■ CD KICA-7701



PS版『ときメモ』のアレンジ・サウンド・トラック。ショッピングやプラネタリウムなど，デート・イベントで流れるBGMから10曲がセレクト&アレンジされている。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①恋の滑走路②あなたを待つ交差点③コアラの行進④思い出の並木道⑤可愛いって言って！⑥ミステリアス・プレイス⑦人魚に出逢う夏休み⑧一緒に歌おっ♡⑨あなたとスタジアム⑩ふたりの星空
作曲：コナミ矩形波倶楽部
編曲：三原喜隆，塚山エリコ，山下　正

超人学園ゴウカイザー ドラマCD Vol. 1

5/21
■エアーズ ■3,000円(税込)
■ CD AYCM-510



TBSラジオ「アニメEXPRESS」（土曜・24:30～25:00）で放送中のドラマをCD化。西暦2010年，10万人以上の生徒を抱える超マンモス校「国立ベルナール学園」が舞台。主人公の凱座勇人は，ある秘密をさぐるために転校してきたのだが……。

ゲーム発売元：テクノスジャパン
収録曲：〈闘志具現〉①プロローグ②太陽の赤い涙～New Generation Heroes～③或る接触（コンタクト・ケース）④乙女達の喧噪⑤無法学園⑥導かれし二人〈導きの来客〉⑦暗転への序曲⑧無法教室⑨シャイア遁走⑩風を読む男〈煉獄の兄弟〉⑪偽りの瞳（イミテーション・アイ）⑫暗躍者たち⑬鈴の涙⑭誓いの雪原〈クロッシング・ファイア〉⑮ネクロカイザー咆哮す！⑯覇王降臨⑰？
声の出演：檜山修之，桜井　智，緑川　光ほか

超鉄ブリキンガー/SAURUS

5/17
■ポニーキャニオン ■1,500円(税込)
■ CD PCCB-00211



さまざまなジャンルで展開する『超鉄ブリキンガー』のオリジナル・サウンド集。ゲームでは各BGMのバックにS.E.が楽曲の一部として合成されているが，このアルバムではそれらを極力カットした純粋なサウンドのみで収録している。

〈サイトロン1500シリーズ〉
ゲーム発売元：ザウルス
収録曲：〈オリジナル・バージョン〉①翼をあげよう！②迷わず選べ③超鉄ブリキンガーのテーマ④出そうな夜⑤侵入してね⑥キまくり人生⑦ニトロパーティー⑧ここが基地です⑨やっぱ海でしょ！⑩なぁんかヤバイ！⑪少年がみた月⑫あっ！こんな所に教会が!?⑬やられる前に，殺れぇ！⑭おねがい！やられて⑮これ，最後でいいっスか？⑯またあおぅ！⑰おわってます〈S.E.コレクション〉⑱S.E.コレクション
初回特典：“ブリキン”CGステッカー

私が天使だったらいいのに/まちぶせ/國府田マリ子

5/22
■キングレコード ■1,000円(税込)
■ CDシングル KIDA-7608



ファン待望の「ツインビーPARADISE 3」のエンディング・テーマをシングル・カット。カップリングとして，荒井由実の代表曲「まちぶせ」のリニューアル・バージョン（ボーカルはもちろん國府田マリ子）が収録されている。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①私が天使だったらいいのに②まちぶせ③私が天使だったらいいのに（Karaoke）④まちぶせ（Karaoke）
作詞：三浦徳子＆國府田マリ子（①），荒井由実（②）
作曲：松原みき（①），荒井由実（②）
編曲：十川知司（①），新川　博（②）

ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアルMAY.～フィーチャリング美樹原　愛

5／22　■キングレコード　■2,800円(税込)
■CD　KICA-7688



ラジオドラマ「もっと！ときメモ」も，このCDでついに最終回。主人公の高見公人と藤崎詩織の恋のゆくえを知ることができるのはもちろん，それぞれにさまざまな成長を遂げた登場人物たちを感じとることができる。また，フィーチャー・トラックでは美樹原　愛の語りや歌のほか，公人によるボーカル曲も収録している。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：〈ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアル第12話「卒業」〉①第1回「止まらないすれ違い」②第2話「手探りの二人の想い」③第3回「届け！最後のメッセージ」④第4回「夢のメモリアル」⑤友達というスタンス⑥雨のちまた雨⑦おしゃべりピアス～美樹原　愛編～⑧美樹原　愛セリフ集⑨きらめき高校投書箱ぱーと12
声の出演：栗原みきこ（⑥ボーカル），小野坂昌也（⑤ボーカル），金月真美ほか

矩形波倶楽部pro-fusion 沙羅曼蛇

5／22　■キングレコード　■3,000円(税込)
■CD　KICA-7702



矩形波倶楽部が贈る，フュージョン・アレンジ第2弾。収録されている10曲のアレンジからは，飾らない，ありのままの矩形波倶楽部が感じられる。サウンドはすべて『沙羅曼蛇』シリーズからの選曲だが，最後の「SALAMANDER」は，古川もとあき作曲のオリジナル曲を，スタジオ・ライブ・レコーディングにて収録したもの。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①DEAR BLUE②SILVERY WINGS AGAIN③CRYSTAL FOREVER④POWER OF ANGER⑤BEGINNING FROM THE ENDLESS⑥FIRE TRIPPER⑦SENSATION⑧SPEED⑨WHAT'S YOUR NAME⑩STARFIELD⑪SALAMANDER
作曲：コナミ矩形波倶楽部，古川もとあき（⑪）
編曲：古川もとあき，たっぴー，麻野真美

セクシーパロディウス オリジナル・ゲーム・サントラ

5／22　■キングレコード　■2,200円(税込)
■CD　KICA-7703



コナミ・シューティング最新作『セクシーパロディウス』の全43曲に，海外版のみで流れる1曲をプラス。今回も数々の名曲たちが明るく軽快にアレンジされ，ゲームを彩る。開発者からのメッセージや楽譜を収録したブックレットつき。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①タコスケの野望②序曲「セクシーパロディウス」③TWINCLE ASSORT④依頼来たりて⑤ビックバイパー＆ロードブリティッシュのテーマ⑥PASTORAL MARCH⑦コーンこん狂詩曲⑧ひかる＆あかねのテーマ⑨I・2・功夫，竜宮を行く⑩ラブリー乙姫⑪マンボ＆サンバのテーマ⑫ちゅーちゅーポルカ⑬ようこそ，坊や⑭ミカエル＆ガブリエルのテーマ⑮超高速BATH⑯ペンキ'n ペンギン⑰シューティングスターのテーマ⑱DEPARTURE FOR SEXY⑲Let's sing！⑳ですとろいざキャンディー㉑イワン＆トビーのテーマ㉒THE MOON APPEARED㉓タヌコーの運命㉔こいつ＆あいつのテーマ㉕「おねがい，助けてっ！」㉖はコンデDANCE㉗グッドクリア！㉘バッドクリア！〈ボスオンパレードステージ〉㉙カプセル怪獣「カプチーノ」（『極上パロディウス』より）㉚ボスBGMだ！（『パロディウスだ！』より）㉛イーグル佐武のテーマ（『パロディウスだ！』より）㉜ホットリップスのテーマ（『パロディウスだ！』より）㉝ゆうこがお相手㉞オプション＆マルチプルのテーマ㉟最後はハレルヤッ！㊱わたしはか・お・り㊲AFTER THE CARNIVAL㊳マニアック・オブ・シューティング㊴私ってセクシィ？㊵あーん，がんばってぇー㊶ゲームオーバーなの㊷ら・ん・き・ん・ぐ㊸また，遊びにきてねっ〈おまけ〉㊹Help me！（倉庫ステージBGM海外バージョン）
作・編曲：コナミ矩形波倶楽部

ファルコム・ボーカルコレクションIV

5／22　■キングレコード　■2,500円(税込)
■CD　KICA-1179



メイル役の林原めぐみをはじめ，ファルコムのラジオドラマですっかりおなじみとなった人気声優陣による，ボーカル・ベスト・アルバム。jdk BANDのオリジナル・ボーカル曲「XANADU」も収録された，ファルコム・ファン待望の1枚。

ゲーム発売元：日本ファルコム
収録曲：①女神たちの囁き②Dear Friends③愛はきらめきのなかに④風の伝説⑤恋して！ミルキーボーイ⑥Waiting For The Night／その夜を待っている⑦XANADU／jdk BANDオリジナル⑧その勇気 その瞳 その優しさで⑨STAND UP⑩GAME OVER⑪片思い⑫いつの日にかこの愛を⑬ONLY ONE⑭旅立ちの朝'95
作詞：安藤芳彦，中沢ふみえ，原山佳奈子ほか
作曲：Falcom Sound Team jdk，岸本友彦（⑦）
編曲：岸本友彦，米光　亮，井上日徳ほか
ボーカル：南　翔子，川菜　翠，吉岡亜希子ほか

カプコンゲームサウンドトラック ダンジョンズ&ドラゴンズ シャドウ オーバー ミスタラ

5/22 ■ビクターエンタテインメント ■2,000円(税込)
■CD VICL-2169



『D&D®』のオリジナル・サウンドを全曲収録。ボーナス・トラックとして，BGMをアレンジしたイメージ・サウンドが。

ゲーム発売元：カプコン

収録曲：①ファンファーレ②決断の時③プロローグ④旅立ち⑤冒険の春⑥トリンタン村の戦い⑦厄災の始まり⑧鬨（とき）の声⑨使命⑩ベスピア川を下れ⑪奇襲⑫精霊～テーマ～⑬累卵（るいらん）の危うきにありて⑭重戦車 ジャガーノート⑮安堵～shop～⑯激戦 シャドーエルフ⑰宿敵 チルアリン⑱運命の輪 テルエレロン⑲静寂⑳腐海に眠るもの㉑屍と財宝㉒闇に潜む眼光㉓異郷の人々～shop～㉔木々のかけ橋㉕暗き御座（みくら）の冥王のもとへ㉖至難の獄（ひとや）㉗迷いの森㉘幻惑の森㉙過ぎ越しの宴㉚癒しの音色～shop～㉛神秘の石㉜ロストワールド㉝飛翔のパラテウム㉞螺旋状の戦い㉟悪夢の正体㊱最終決戦㊲エピローグ㊳我に加護を～死の中の初子～㊴ボーナストラック～Dangeons & Dragons SHADOW OVER MYSTARA～㊵Voice & S. E.

オリジナル・ビデオ・アニメーション「Marriage～結婚～」オリジナル・サウンドトラック

5/22 ■ビクターエンタテインメント ■3,000円(税込)
■CD VICL-764



先月紹介した「愛するあなたに贈る歌」「今日より明日は……」をはじめ，OVA「Marriage～結婚～」で使われているBGMを収録。アニメ・サントラとしてはめずらしく，半分がボーカル曲となっている。

ゲーム発売元：小学館プロダクション

収録曲：①Angel On Your Shoulder②愛するあなたに贈る歌③In A Holiday Mood④その笑顔があれば⑤Lunch In The Park⑥Ifなんかいらない⑦A Lambent Blue⑧Wind's Melody⑨Afternoon⑩29:00の戸惑い⑪今日より明日は……⑫愛するあなたに贈る歌（オルゴール・バージョン）

作詞：森下智佳（②④⑪），小林和子（⑥）原　愛子（⑧），笠松美樹（⑩）

作・編曲：濱田金吾，上杉タケヒコ，小坂きよし

ボーカル：笠松美樹，春野うらら，宮島律子ほか

負けないでfly away

5/22 ■BMGビクター ■1,500円(税込)
■CD BVCH-8015



来月発売予定のOVA「闘神伝」のミニ・アルバム。オープニング・テーマを三つのバージョンで歌いあげている。エリスのテーマソングも収録。

ゲーム発売元：タカラ

収録曲：①負けないでfly away（ORIGINAL VERSION）②負けないでfly away（TOY MIX）③負けないでfly away（WHISPER MIX）④負けないでfly away（ORIGINAL KARAOKE）⑤SISTER GREEN HAIR（エリスのテーマ）

ボーカル：氷上恭子

ファイアーエムブレム【紫嵐編】

5/22 ■エイ・エム・エフ ■4,800円(税込)
■CD AFCP-2016～7(2枚組)



ラジオ番組で放送中のオリジナル・ドラマのストーリー序盤を収録。マルス&マリク，オグマ&ナバール中心の，番組未公開のショート・ドラマ2編も楽しめる。

ゲーム発売元：任天堂

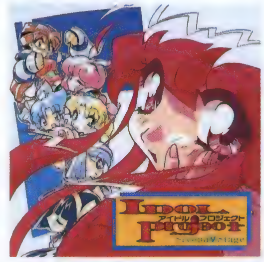
収録曲：●ディスク1……①「黎明編」第1話②「黎明編」第2話③「黎明編」第3話④「黎明編」第4話⑤プレミアムストーリー「オグマとナバール」編●ディスク2……①「紫嵐編」第1話②「紫嵐編」第2話③「紫嵐編」第3話④「紫嵐編」第4話⑤プレミアムストーリー「マルスとマリク」編

声の出演：石田　彰，鉄炮塚葉子，関　智一ほか

初回特典：バトル・ヒストリー・ノート

アイドルプロジェクト セカンド・ステージ

5/24 ■ケイエスエス ■3,000円(税込)
■CD JSCA-29038



人気声優が歌うボーカル・アルバム第2弾。ソロ曲だけでなく，2人ずつのデュエット，全員によるコーラスなど盛りだくさん。

ゲーム発売元：ケイエスエス

収録曲：①天使のいる空②時季の国のアリス③真珠色ロマンス④やる気のシャボン玉⑤Shinny Boy－真夏のまん中－⑥PI・A・NO⑦Be Up！－夢を追いつめて－⑧人魚のため息⑨Star nights, star days⑩愛だ⁉正義だ⁉ぱるぷりん⑪恋唄

ボーカル：國府田マリ子，こおろぎさとみ，井上喜久子，久川綾，かないみか，金丸日向子，岩坪理江

トレジャーハンターG オリジナル・サウンド・ヴァージョン

5/25 ■NTT出版 ■3,300円(税込)
■CD PSCN-5051～2(2枚組)



ユニークなタイトルがそろったオリジナル・サウンド集。作曲者2名によるMIDIアレンジ13曲がプラスされているのもうれしい。

ゲーム発売元：スクウェア

収録曲：●ディスク1……①ジェミニウイング②はまりら はひひ③赤っ恥大三郎が行く！④私の田舎町⑤いざ，出陣！⑥世界の洞窟から1⑦“なんかやばいっすよ”⑧我が故郷，父不在（予告編）⑨GO！GO！Kids⑩勝利の美酒⑪誘いの町⑫汝，今何時？⑬ピアノ上達レベル1⑭ピアノ上達レベル2⑮ピアノ上達レベル3⑯ピアノ上達レベル4⑰Theme From “YAMASAN”⑱至急，現場に急行せよ．⑲Come Here！I defend you⑳ポンガのバイオリン演奏1㉑森林浴1㉒我が故郷，父不在㉓冒険部屋で何を想う㉔天下とったる！㉕師範達の挽歌㉖動かざること山の如し㉗これまた修行なり㉘“九九もおぼえたよ”㉙魔人と呼ばれて幾歳月㉚おねむの罠㉛愛がほしい（予告編）㉜落武者狩り㉝粋な港町㉞“寄ってかない？”㉟赤組がんばれ！白組がんばれ！㊱“女はね，ムード作りが大事なの！”㊲世界の洞窟から3㊳拾得物着服㊴森林浴2㊵この猫，どこの猫㊶男は褌㊷はりりりりぃぃぃぃ㊸DANCE！DANCE！DANCE！㊹愛のボサノバ㊺“組織には逆らえねぇ”㊻我が人生悔い無し ㊼マッドサイエンス㊽狂った猛獣㊾世界の洞窟から2㊿ピラミッド調査団御一行様51むるろわーん●ディスク2……①DEMI HUMANばとる②“歌うっきゃないっしょ”③おきらく ごきらく④王妃の“待って”⑤“ええ話や ううっ”⑥カメザムライ登場⑦いろいろあって西へ⑧死んでいる町⑨備中高松城の水攻め⑩世界の洞窟から4⑪残された活路⑫悲しき自由⑬翼の乙女⑭愛の逃避行⑮密漁船とロシア警備艇⑯代表取締役⑰元カゴナール⑱死ぬかもしんない⑲演歌見習い⑳演歌の帝王㉑雨の長浜岬㉒ACROSS THE WORLD〈MIDI VERSION〉㉓ジェミニウイング㉔はまりら はひひ㉕赤っ恥大三郎が行く！㉖GO！GO！Kids㉗男は褌㉘むるろわーん㉙DEMI HUMANばとる㉚密漁船とロシア警備艇㉛元カゴナール㉜死ぬかもしんない㉝演歌見習い㉞演歌の帝王㉟雨の長浜岬

作曲：JOHN PEE，崎元　仁，岩田匡治

編曲：崎元　仁，岩田匡治

アンジェリーク外伝～無限音階～Vol.3

5/25 ■光栄 ■3,000円(税込)
■CD KECH-1103



アクアノールにきた守護聖たちに人工知能ヤヌスは，ランディを解放してほしければ宇宙港へこいと呼びかける。いっぽう，解放されたランディは，ひそかに救出にきたゼフェル，ル＝カウと会うが，ヤヌスから「歌う民」の村の襲撃を知らされる。

ゲーム発売元：光栄

声の出演：関　俊彦，田中敦子，矢尾一樹ほか

ファイティングバイパーズ オリジナル・サウンドトラック

5/25 ■ポリグラム ■2,800円(税込)
■CD POCX-1030



『デイトナUSA』の作曲者でもあるDavid Leytzeが手がけたアルバム。S. E. パートも，一つの音楽のように構成されている。

ゲーム発売元：セガ

収録曲：①Advertise②Character select③Armstone Town Day④Big Factory⑤UFO Diner⑥Armstone Airport⑦Armstone Town Night⑧Bay Side⑨City Tower⑩Observation Deck⑪Top of the City⑫Continue／Game Over⑬Name Entry⑭Staff Roll〈S. E. Part〉⑮Jane⑯Raxel⑰Picky⑱Grace⑲Sanman⑳Bahn㉑Honey㉒Tokio㉓The ABC's of Name Entry

作・編曲：David Leytze

「メルティランサー」イースタンメトロポリス事件ファイル#0 ランサーズvs姿なき犯罪者

5/25 ■ポリグラム ■2,800円(税込)
■CD POCX-1029



ラジオドラマ版とは異なる，オリジナル・ドラマ。凶悪犯罪者レム・ヒューゴーとランサーたちの戦いを描く。

ゲーム発売元：ブレイズ
収録曲：①プロローグ②ナナの究極の？メニュー③侵入！レム・ヒューゴー④あこがれて，シルビィ⑤姿なき対決⑥襲撃⑦謎の犯行予告⑧仮面（マスク）の下の素顔⑨エピローグ～食いしん坊，バンザイ？
声の出演：野上ゆかな，丹下　桜，岩男潤子ほか

スーパーロボット大戦外伝 魔装機神 サウンドストーム

5/25 ■キティレコード ■2,500円(税込)
■CD KTCR-1376



スーファミに登場した『魔装機神』のサウンド・トラック。オリジナル全曲に加え，アレンジ・バージョンも収録。

ゲーム発売元：バンプレスト
収録曲：①ラ・ギアスの風（アレンジバージョン）②終りなき戦い（アレンジバージョン）③熱風！疾風！サイバスター④炎の中華体育教師⑤水と沼の国から⑥フラッパーガール⑦正調ミオのじょんがら節⑧終りなき戦い⑨ラ・ギアスの風⑩KING OF KINGS⑪巨大な闇⑫迫り来る敵⑬プロローグ⑭ホーリーエムブレム⑮破壊の足音⑯闇に沈む⑰シャドウストーカー⑱猛々しき行進⑲無名の師⑳守護者㉑墜ちた神々㉒さまよえる魂㉓突然の衝撃㉔悪い予感㉕戦闘態勢㉖ダークプリズン㉗神々の祝福㉘悲しみは消えず㉙オープニング㉚ゲームオーバー㉛サブタイトル㉜タイトルロゴ㉝インディアンサマー㉞春風のプレシア㉟インディアンサマーVer2㊱エンディング2㊲ありふれた日常㊳インターミッション㊴力と技の祭典㊵エンディング㊶誇りたかき者達㊷勇気を胸に㊸光の導き㊹君がいるから㊺インディアンサマー（アレンジバージョン）㊻エンディング1（アレンジバージョン）
作曲：藤本大輔，田中伸一（③）

VIRTUAL-ON CYBER TROOPERS オフィシャル・サウンド・データ

5/29 ■東芝EMI(ユーメックス) ■2,000円(税込)
■CD TYCY-5486



『電脳戦機バーチャロン』の全オリジナル・サウンドと3曲のアレンジを収録。軽快かつスピーディな楽曲が展開する。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：①NEW ORTHODOXY②TRANSITION～VIRTUAL-ON③M. S. B. SYSTEM ver. 3. 3～SALLY④GET READY～IN THE BLUE SKY⑤WINNER ver. 1⑥SHE'S LOST CONTROL（S. L. C）⑦EVERYTHING MERGES WITH THE NIGHT⑧ENCOUNTER⑨HIGHER GROUND⑩RUINS⑪WINNER ver. 2⑫WARNING⑬ALICE IN THE WONDERLAND⑭LOSER⑮PATIENCE⑯OPERATION MOON GATE⑰EARTH NIGHT⑱THE WIND IS BLOWING⑲INTERLUDE⑳FADE TO BLACK㉑CRYSTAL DOOM㉒REPORT㉓ABSENT LOVERS㉔WAITING GIRL㉕BURNED BY THE FIRE㉖ATROPHY㉗M. S. B. SYSTEM ver. 3. 3㉘WITHDRAWAL㉙FROM THE MOON TO ME（BONUS TRACK）㉚IN THE BLUE SKY（ARRANGE VERSION）㉛THE WIND IS BLOWING（ARRANGE VERSION）

空想科学世界ガリバーボーイ

95年6/1 ■マーキュリー・ミュージックエンタテインメント ■3,000円(税込)
■CD PHCL-5019



PCエンジン版『ガリバーボーイ』のBGM集。CD音源曲だけでなく，PSG音源曲も収録している。4曲が声優によるボーカル曲。

ゲーム発売元：ハドソン
収録曲：①ガリバーのテーマ②サン・マルコの鐘③ガリバー登場④闇に棲む魔物たち⑤国外追放⑥退屈な授業⑦妖精のキス⑧カフェ・フロリン⑨海の荒くれ男⑩回想⑪パパ・トスカーニの死⑫獅子の洞窟へ…⑬絶体絶命⑭シーライオンのテーマ⑮大津波⑯ミスティとの再会⑰月光見参1⑱トリオ・デ・イスパニア⑲ルンペンの歌⑳愛と希望の都㉑グルーチョ・ムーチョの歌㉒Good Bye!㉓時は過ぎて1㉔時は過ぎて2㉕ボクのお気に入り㉖B列車で行こう㉗月光見参2㉘兄と妹㉙レジスタンスのテーマ㉖B列車で行こう㉗月光見参2㉘兄と妹㉙レジスタンスのテーマ㉚鋼鉄の覇王㉛ジュドーの最期㉜ジャランラップ㉝レディ・ビー発進㉞邪宗の女王㉟ハレルヤの力㊱邪神復活㊲最終決戦㊳黒い妖精㊴脱出!!㊵新大陸へ…㊶ミスティの伝承歌～愛のレジェンド～<PSG音源>㊷明るい町㊸アドリア海の花嫁㊹エジソンのテーマ㊺航海㊻海賊たち㊼マルセイユ㊽リニアトレイン㊾イスタンブール㊿愛のテーマ
作詞：広井王子（⑲㉑㉜㊶）ほか
作曲：田中公平（⑲㉑㉜㊶）　**編曲**：岸村正実（⑲㉜）根岸貴幸（㉑㊶）
ボーカル：千葉　繁（㉑），安達　忍（㉜），横山智佐（㊶）ほか

アフターケア

ロードス島戦記 オリジナルサウンドトラック

1/24 ■ビクターエンタテインメント ■2,000円(税込)
■CD VICL-2164



昨年スーファミで登場した『ロードス島戦記』のオリジナル・サウンド集。キャラクター・テーマやイベント曲からエンディングまで，全30曲を収録。

ゲーム発売元：角川書店
収録曲：①Opening Theme②Title③Change Kaura④Field#2 Beld⑤Start Battle⑥Fight#1⑦Field#1 Kaura⑧Opening#2 Beld⑨Dungeon#1⑩Goblin⑪Dungeon#2⑫Ending#2 Beld⑬Opening#3 Farn⑭Town#1⑮Event Angry#1⑯Field#3 Farn⑰Boss Farn⑱Makuni-Farn⑲Opening#4 Parn⑳Event-Joy㉑Town#2㉒Love㉓Premd-Parn㉔Dungeon#3㉕Field#4 Parn㉖Dragon Fight㉗City#1㉘Event Sad#1㉙Event Sad#2㉚Ending of Lodoss
作・編曲：酒井能克

アフターケア

THE CHARM OF ENGLISH MUFFIN／チョコレート・ファッション

3/20 ■東芝EMI ■1,000円(税込)
■CDシングル TODT-3694



以前紹介したアルバム「sound of Tower」の中に収録されていた，サターン&3DO版『ザ・タワー』オープニング・テーマのシングル盤。バイオリニスト高嶋ちさ子のソロ・ユニット「チョコレート・ファッション」初のオリジナルCDでもある。

ゲーム発売元：オープンブック
収録曲：①THE CHARM OF ENGLISH MUFFIN②チョコファの SHOUT TO THE TOP③THE CHARM OF ENGLISH MUFFIN（Instrumental）
作詞・作曲：金剛地　武（①），Paul Weller（②）

アフターケア

GOTHA WORLD～GARDENER OF HOLY AREA

3/20 ■日本コロムビア ■2,800円(税込)
■CD COCA-13254



SLG『GOTHA』のフル・アレンジ・アルバム。曲間に挿入されたショート・ドラマが，ゲームの世界観をより深めてくれる。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：①SCENARIO A 胎動～時間（とき）のゆりかごの中で～②煌 KIRAMEKI③SCENARIO B うごめく影④響 KOE⑤流 RUROU⑥SCENARIO C 遺跡⑦貴 TAKAKIMONO⑧沙 SUNA⑨燈 FORTH⑩SCENARIO D MONICA⑪壊 CHIKARA⑫闇 YOKUBOU⑬輝 HIKARI⑭SCENARIO E 妄執⑮神 KAMI⑯SCENARIO F 胎動～生々流転～⑰慧 EICHI⑱COME TAKE ME BACK TO LOVE
作詞：SUZI KIM（⑱）
作・編曲：つのごうじ
声の出演：金丸淳一，大塚明夫，井上和彦ほか

アフターケア

リンクル・リバー・ストーリー

4/20 ■NECアベニュー ■2,800円(税込)
■CD NACL-1212



サターンのアクションRPG『リンクル・リバー・ストーリー』のサウンドを，オリジナル音源で完全収録。「動物と植物の共生」をテーマに，ゲームの童話的な雰囲気を描きだす。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：①GREEN FOREST②QUARTERLY CONTINENT③DARK SIDE④SPRING⑤SUMMER⑥AUTUMN⑦WINTER⑧THE CLOCK TOWER⑨MERMAID CAVE⑩ROCK SQUARE⑪HELLENEY⑫STREAM MOUNTAIN⑬CORN FIELD⑭CROWN VILLAGE⑮MACHINE HEAD⑯THE TOWER OF YARK⑰MIRAGE⑱BREAK ON THROUGH

アフターケア

少年の羽

4/24
■ビクターエンタテインメント ■1,000円(税込)
■CDシングル VIDL-10765



劇場用アニメ「ドラゴンクエスト列伝ロトの紋章」の主題歌「少年の羽」と，ボーカル曲1曲を収録したシングルCD。フル・アルバムのラストに収録されているものと同じバージョン。

ゲーム発売元：エニックス
収録曲：①少年の羽②花のおもかげ③少年の羽（オリジナル・カラオケ）④花のおもかげ（オリジナル・カラオケ）
作詞：新居昭乃
作・編曲：和田　薫
ボーカル：新居昭乃（①），平松晶子（②）

アフターケア

クォヴァディス ドラマCD Vol.5～ブルト=コッホの暗雲～

4/24
■MEMレコード ■2,800円(税込)
■CD VOCR-5008



戦いがつづくなか，ブルト=コッホに反動がおきつつあった。ある日，イリナとその叔父ウルリッヒが狙撃されるという事件が起きるが，ことの真相は……。

ゲーム発売元：グラムス
収録曲：①草地章江ナレーション（1）②第1章「要塞，陥つ！」③第2章「イリナ暗殺」④第3章「内乱の予感」⑤第4章「メッセンジャー・ボーイ」⑥草地章江ナレーション（2）⑦スタートライン（ボーナストラック）
ボーカル：ウォルフ・ドレクセル（森川智之／⑦）
声の出演：緑川　光，根谷美智子，林　延年ほか
初回特典：美樹本晴彦描き下ろしハードカヴァージャケット，ピクチャーCD，ドラマシナリオ

アフターケア

サイバーカセットコレクション ワールドヒーローズ2 JET～最強の英雄は誰だ!?～

4/下
■ムービック ■1,980円(税込)
■CT



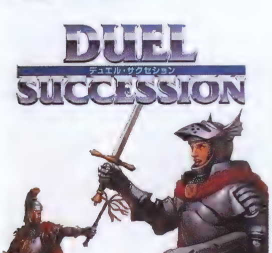
A面では武闘会直前の大宴会のもようを，B面ではリョウコの柔道教室，ハンゾウ&フウマの忍法合戦，ジャンヌのお見合い相手大募集などの短編を収録したギャグドラマ集。英雄たちの真の姿が今，明らかに……？

ゲーム発売元：ADK
声の出演：置鮎龍太郎，矢尾一樹，岡本麻弥ほか

アフターケア／インディーズ

KSK ミュージック・フロム「デュエルサクセション」

3/9
■クレソフト ■非売品
■CD MLC-1004



PC-98用ソフト『デュエルサクセション』に，クレソフト10周年記念としてもれなくついてくるミュージック・アルバム。収録されている15曲はすべてアレンジ・バージョンで，聴きやすいライトな曲が多い。

ゲーム発売元：クレソフト
収録曲：①遙かな大地を②Reconnoiter③希望の先へ④解放の時⑤暗黒街⑥Cessation of arms⑦瞳の奥の輝き⑧PICO PICO Story⑨MIX-D⑩陽気な夜⑪そして再び⑫殻の中に閉じこめたもの⑬王宮物語⑭いつかきっと⑮Dance to Dance
作曲：佐々木正樹

VIDEO&LD

Birth of BIO HAZARD

5/21
■東芝EMI(ユーメックス) 3,980円(税込)
■VHS TSV-0053

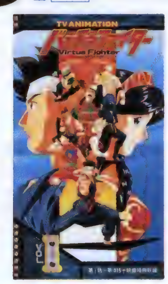


ゲーム内の実写シーンをはじめ，攻略法やメイキング，インタビューなどを収録。さきに進めなくて困っている人から，もっと深くゲームを知りたいファンまで，あらゆる層に対応。

（カラー30分）
ゲーム発売元：カプコン

TV ANIMATIONバーチャファイターVOL.1

5/31
■セガ ■4,800円(税込)
■VHS THC-16431



アニメ「バーチャファイター」の一般販売用ビデオ。真の強さと，純粋な心を持つ者のみに見えるという「八つの星」をもとめて旅をする晶。そんな彼がチャイナタウンにて1人の少女——パイを助けたことから物語ははじまる。

（カラー88分）
ゲーム発売元：セガ
収録内容：①第1話「八極拳の晶登場」②第2話「心の叫び」③第3話「美しき兄妹拳士登場」④第4話「決戦中華街」
声の出演：三木眞一郎，松本保典，松井菜桜子ほか

TV ANIMATIONバーチャファイターVOL.2

5/31
■セガ ■4,800円(税込)
■VHS THC-16441



ブライアント兄弟といっしょに生活を送る晶とパイだが，晶とサラが仲良くするのを，あとの2人は気に入らないようす。しかし，虎燕館の手下がしぶとく彼らをつけ狙う。なおレンタル用とのちがいは，巻末の映像特典がないことのみ。

（カラー88分）
ゲーム発売元：セガ
収録内容：①第5話「星を求めて」②第6話「激闘の陰で」③第7話「宿命の二人」④第8話「悲しい過去」
声の出演：松井菜桜子，岡本麻弥，梁田清之ほか

ソニック・ザ・ヘッジホッグVOL.1「エッグマンランドへむかえ」

5/31
■セガ ■3,980円(税込)
■VHS THC-16491

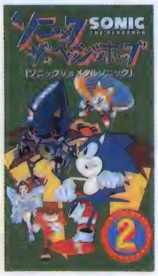


こちらも過去に紹介したレンタル用ビデオと内容は同じ。「暴走したエッグマンランドの動力炉を時間内に止めないと，惑星フリーダムが粉々になってしまう!」というDr.エッグマンの言葉を信じ，ソニックは仲間たちとエッグマンランドへ向かう。

（カラー30分）
ゲーム発売元：セガ
声の出演：菊池正美，椎名へきる，松本保典ほか

ソニック・ザ・ヘッジホッグVOL. 2「ソニックVSメタルソニック!!」

5/31 ■セガ ■3,980円(税込)
■ VHS THC-16501



ブラックエッグマンの野望を阻止したと思ったのもつかのま，最強の戦闘マシーン，ハイパーメタルソニックが姿を現した。大切な仲間たちを守るため，テイルスとナックルズの友情に助けられながら，ソニックの最後の闘いがはじまった!

（カラー30分）
ゲーム発売元：セガ
声の出演：滝口順平，かないみか，藤本　譲ほか

アフターケア

TV ANIMATIONバーチャファイターVOL. 5(レンタル)

4/26 ■セガ／タキコーポレーション ■9,800円(税込)
■ VHS THC-16391



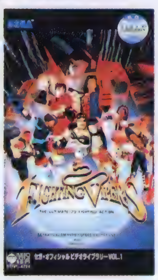
グラン・パリに着いた晶は，虎燕館に捕らわれていたパイ，ジャッキーと合流。ついにサラとの再会もはたすが，彼女は晶たちに襲いかかってくるのみ。困惑する彼らを助けにきた影丸は，サラがエヴァに洗脳されたことを伝える。

（カラー88分）
ゲーム発売元：セガ
収録内容：①第17話「貴公子登場」②第18話「非情な再会」③第19話「新たな旅立ち」④第20話「兄妹の絆」
声の出演：松本保典，松井菜桜子，千葉　繁ほか

アフターケア

セガ オフィシャルビデオライブラリーVol. 1「ファイティングバイパーズ」

4/20 ■日本コロムビア ■4,800円(税込)
■ VHS COVC-4724



セガ公認のアーケード・ゲーム攻略ビデオ第1弾。プレイヤーにブンブン丸や池袋などで活躍中の面々を迎え，基本システムから対戦用コンビネーション，そして上級者になるための実戦プレイなどを見せる。

（カラー60分）
ゲーム発売元：セガ
収録内容：①オープニング②システム基本編～起き上がり，受け身，よろけ他③対戦で役立つコンビネーション④上級対戦用実践プレイ

アフターケア／インディーズ

セガビデオマガジン4月号

4/1 ■セガ ■非売品
■ VHS



19本の新作のほか，2か月ぶりにゲーム・インサイダーが復活。また，巻末には今月紹介した「チョコレート・ファッション」のプロモーション映像も収録されている。

（カラー26分）
収録内容：①THOR～精霊王紀伝②パンツァードラグーン ツヴァイ③ビクトリーゴール'96④ドラゴンフォース⑤鉄球～TRUE PINBALL～⑥七つの秘館⑦3×3EYES～吸精公主～S⑧エンジェルパラダイスVol. 1～坂木優子の恋の予感 in Hollywood⑨大冒険～セントエルモスの奇跡～⑩真・女神転生 悪魔全書⑪アイレム アーケード クラシックス⑫爆れつハンター⑬首領蜂⑭美少女バラエティ ラピュラスパニック⑮ジョニーバズーカ⑯HYPER REVERTHION⑰フェーダ・リメイク！⑱ライフスケイプ～生命40億年はるかな旅～⑲ソニックウイングススペシャル⑳渡辺浩弐のゲーム・インサイダー（ゼネラル・エンタテイメント訪問～『GAME—WARE創刊号』森社長インタビュー)㉑『The Tower』プロモーション～chocolate fashion THE CHARM OF ENGLISH MUFFIN～

DataBase ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

キングレコードから,「ソーリアン・フォーエバーⅠ(仮)」が発売決定。どんな内容になるのかは今のところ不明だ。ビデオでは，セガ公認の攻略シリーズが2本発表された。

	発売日	タイトル	発売元	価格
アルバム	5月22日	クォヴァディス ドラマCD vol. 6	MEMレコード	2,800円
	5月25日	★太陽のしっぽ GM-PROGRESS-8	メディアリング	2,500円
	6月1日	ドラゴンクエストVI～幻の大地・ブラスバンド	ソニーレコード	2,800円
		真・女神転生～デビルサマナー サウンド・ファイル	ポリグラム	4,000円
	6月5日	CDドラマ・英雄伝説IV～朱紅い雫～	キングレコード	3,000円
		進め！対戦ぱずるだま オリジナル・ゲーム・サントラ	キングレコード	2,200円
		Marriage～結婚～CDシネマ1	ビクターエンタテインメント	2,800円
	6月12日	テレビアニメ バーチャファイター Vol. 3	東芝EMI(ユーメックス)	3,000円
	6月21日	超人学園ゴウカイザー ドラマCD Vol. 2	エアーズ	3,000円
		クォヴァディス ドラマサウンドトラック	MEMレコード	2,800円
		★ステレオドラマ・ツインビーPARADISE 3 Vol. 1(仮)	キングレコード	3,000円
		★ソーサリアン・フォーエバーⅠ(仮)	キングレコード	2,500円
		★ときめきメモリアル SOUNDコレクション3(仮)	キングレコード	3,000円
		★ミュージック・フロム・英雄伝説IV～朱紅い雫(仮)	キングレコード	3,600円
		★ミラクルパワー／鶴田加奈子(仮)	キングレコード	1,000円
		★カプコンゲームサウンドトラック「ストリートファイターZERO2」	ビクターエンタテインメント	未定
		ラジオドラマ結婚～Marriage～CDシネマ2	ビクターエンタテインメント	2,800円
		★PSYCHIC FORCE	ポニーキャニオン	1,500円
		NINJA MASTER'S～覇王忍法帖	ポニーキャニオン	1,500円
		★NEO・GEO GALS ボーカル・コレクション	ポニーキャニオン	2,500円
		★マジカルドロップ2	ポニーキャニオン	1,500円
	6月26日	★卒業クロスワールド オリジナル・サウンド・トラック	NTT出版	(予) 2,800円
		★ラングリッサーIII	ポリグラム	1,000円
	6月下旬	★無人島物語 ドラマCD(仮)	ケイエスエス	(予) 3,000円
	6月予定	サイバーカセットコレクション5「闘神伝」	ムービック	1,980円
	7月5日	★MIDI Power Pro. 2(仮)	キングレコード	3,800円
	7月21日	超人学園ゴウカイザー オリジナル・サウンドトラックCD	エアーズ	未定
		超人学園ゴウカイザー ドラマCD Vol. 3	エアーズ	3,000円
		★ナムコ エレメカ大百科	ビクターエンタテインメント	3,800円
	7月24日	★國府田マリ子3rdアルバム(仮)／國府田マリ子	キングレコード	未定
	7月上旬	★カプコンドラマCDシリーズ「ストリートファイターZERO2」	ビクターエンタテインメント	未定
	7月下旬	★ラングリッサーIII	ポリグラム	(予) 2,800円
	8月7日	★ときめきメモリアルPiano Collection(仮)	キングレコード	3,000円
	8月21日	ファイティングイリュージョン～K-1グランプリ戦士(仮)	パイオニアLDC	1,000円
	8月予定	ラジオドラマ DOKI！DOKI！ぷりてぃリーグ1(仮)	パイオニアLDC	2,500円
	夏頃予定	恋を眠らせて／アン・ルイス	ビクターエンタテインメント	1,000円
		ダークセイバー オリジナル・サウンドトラック	ビクターエンタテインメント	2,800円
		ダークセイバー オリジナル・ボーカルトラック	ビクターエンタテインメント	2,500円

	発売日	タイトル	発売元	価格
アルバム		「ダークセイバー」サウンドファクトリーシリーズ サウンドシネマ「PARALELLIII」～A HUNT FOR THE LIES～	ビクターエンタテインメント	2,500円
	9月予定	DOKI！DOKI！ぷりてぃリーグ	パイオニアLDC	1,000円
		★DOKI！DOKI！ぷりてぃリーグ ゲーム・サントラ(仮)	パイオニアLDC	3,000円
		★NOëL ゲーム・サントラ(仮)	パイオニアLDC	3,000円
		★ファイティングイリュージョン～K-1グランプリ戦士 ゲーム・サントラ(仮)	パイオニアLDC	3,000円
		ラジオドラマ DOKI！DOKI！ぷりてぃリーグ2(仮)	パイオニアLDC	2,500円
	10月予定	DOKI！DOKI！ぷりてぃリーグ3(仮)	パイオニアLDC	2,500円
	11月予定	DOKI！DOKI！ぷりてぃリーグ4(仮)	パイオニアLDC	2,500円
	未定	エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール サウンドコレクション	キティレコード	2,800円
		神故に叶わず／鏡	データム・ポリスター	未定
		伝説のオウガバトル・オーケストラバージョン(仮)	データム・ポリスター	未定
		わくわく7(仮)	ポニーキャニオン	1,500円
ビデオ&LD	5月21日	★セガ オフィシャルビデオライブラリーVol. 2「バーチャファイターキッズ」	日本コロムビア	4,800円
		★セガ オフィシャルビデオライブラリーVol. 3「電脳戦機バーチャロン」	日本コロムビア	4,800円
	5月29日	テレビ東京アニメーション・闘魔鬼神伝ONI 第4巻(VHS／LD)	東芝EMI(ユーメックス)	6,800円
	5月31日	TV ANIMATIONバーチャファイターVOL. 6(レンタル)	セガ／タキコーポレーション	9,800円
	6月5日	ART OF FIGHTING龍虎の拳 外伝(VHS／LD)	ポニーキャニオン	4,800円
	6月21日	OVA闘神伝 Vol. 1(VHS／LD)	BMGビクター	5,800円
		結婚～Marriage・オリジナルアニメビデオ Part2(VHS／LD)	ビクターエンタテインメント	5,800円
	6月26日	テレビ東京アニメーション・闘魔鬼神伝ONI 第5巻(VHS／LD)	東芝EMI(ユーメックス)	6,800円
	6月予定	TV ANIMATIONバーチャファイターVOL. 3(セル)	セガ	4,800円
		TV ANIMATIONバーチャファイターVOL. 4(セル)	セガ	4,800円
	7月26日	パンツァードラグーン(レンタル)	セガ／タキコーポレーション	未定
	7月予定	TV ANIMATIONバーチャファイターVOL. 5(セル)	セガ	4,800円
		TV ANIMATIONバーチャファイターVOL. 6(セル)	セガ	4,800円
	8月21日	OVA闘神伝 Vol. 2(VHS／LD)	BMGビクター	5,800円
	9月26日	超人学園ゴウカイザー 第1巻(LD)	ギャガ・コミュニケーションズ	未定
	9月下旬	★宝魔ハンター・ライム第1巻	アスミック	未定
	10月予定	パンツァードラグーン(セル)	セガ	未定
	11月28日	超人学園ゴウカイザー 第2巻(LD)	ギャガ・コミュニケーションズ	未定

■発売日変更情報……●サウンド・オブ・タワー(イーストワールド)2月21日→3月13日

★……今月DataBaseに初登場した新作

★とじ込み付録「SUPERSOFT HOT INFORMATION」制作スタッフ……スタジオベントスタッフ（山下　章，仲みゆき，大出綾太，山中直樹，中村京子，加藤義文），煌竜，開田清隆，安部理一郎，小江哲朗，藪良小路，曳地哲司，八巻将之，山田真也，北野聡士，福井大輔，マイコンBASICマガジン編集部

SCITRON NEW RELEASE!

PONY CANYON

SCITRON

SNK

ART OF FIGHTING
龍虎の拳 外伝
～ARRANGE SOUND TRAX～

「龍虎の拳 外伝」のアレンジサウンドトラックスが1500シリーズに続き、早くも登場。
"JIMSAKU"や"オルケスタ・デラルス"、"オルケスタ・デルソル"等、超豪華アーティストを取りそろえ、スタジオLiveレコーディング。
前々回好評だったCDドラマも収録!! インナーには特別描き下ろし小説を収録。

初回特典 デフォルメキャラ・カセットインデックス



〈収録曲〉
①Opening Scene1-1 ②Title ③Opening Scene1-2 ④Get High(Rare Groove Mix)-リョウのテーマ2-2- ⑤Scene2 ⑥MOJO(Boogiee)-ロバートのテーマ2- ⑦Get High(B-Mix)-リョウのテーマ2-1- ⑧Scene3 ⑨MOJO(Ramble)-ロバートのテーマ3- ⑩MOJO-ロバートのテーマ1- ⑪Get High-リョウのテーマ1- ⑫Scene4 ⑬Get High(Gora Trance)-リョウのテーマ3- ⑭Scene5 ⑮Stone In SANTANA-バー- ⑯MUZIKA JUNGLE(edition2)-ワイラーのテーマ2- ⑰MUZIKA JUNGLE(edition1)-ワイラーのテーマ1- ⑱Scene 619. ENDING(LIBERATION HALLUCINATION)-エンディング-

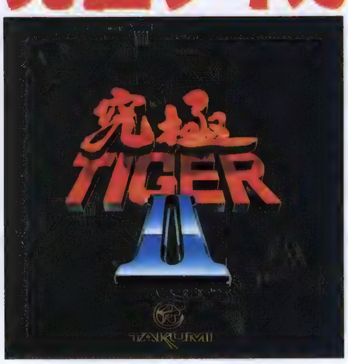
CD 96.5.2 ON SALE



CD:PCCB-00213 ¥2,500(税込)

SCITRON 1500 SERIES TAKUMI
究極タイガーII

CD 96.5.17 ON SALE



シューティングゲーム史に残る「究極タイガー」の続編が遂に登場!! オリジナルバージョン、S.E.はもちろん、作曲者自らの手によるアレンジバージョンも収録。楽譜や開発者による各ステージのワンポイントアドバイスを納めた解説書付。

〈収録曲〉
STEEL TIGER "Good Luck Guys"
(ARRANGE VERSION)
ORIGINAL VERSION
S.E. COLLECTION

初回特典 究極TIGERII ロゴステッカー

CD:PCCB-00214 ¥1,500(税込)

SCITRON 1500 SERIES 彩京
戦国ブレード

CD 96.5.17 ON SALE



サイトロンレーベル初登場、彩京より「戦国ブレード」が1500シリーズで登場。オリジナルバージョン全曲はもちろんのこと、VOICE＆S.E.コレクションも全て収録。解説書、楽譜付。

〈収録曲〉
オリジナルバージョン
ボイス&効果音集

初回特典 CDケースサイズ・カラーステッカー

CD:PCCB-00216 ¥1,500(税込)

SCITRON 1500 SERIES SAURUS
超鉄ブリキンガー

CD 96.5.17 ON SALE



ザウルス新作シューティング「超鉄ブリキンガー」ミュージックCDとなり只今見参!! オリジナルバージョンを全て収録。もちろんS.E.コレクションも完全網羅。解説書、楽譜付。

〈収録曲〉
ORIGINAL VERSION
S.E. COLLECTION

初回特典 "ブリキン" CGステッカー

CD:PCCB-00211 ¥1,500(税込)

「龍虎の拳 外伝」ビデオ化決定!

SNK.

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

「龍虎の拳 外伝」を徹底攻略。各エンディングやスタッフロールはもちろんのこと、ゲームオリジナル声優総登場の解説もバッチリ収録。乞ご期待!

VIDEO & LD 96.6.5 ON SALE

初回特典 NEO-GEO WORLDプレミアムチケット(入場券)(96.12.5まで有効)

VIDEO:PCVP-11877 ¥4,800(税込)
LD:PCLP-00605 ¥4,800(税込)

本当に好きなら覗いてみてよ!
F.S.G. CLUB会員募集中!

唯一のゲームミュージック専門のファンクラブ「F.S.G. CLUB」では、現在会員を募集しています。興味のある方は、下記の宛先まで90円切手を貼った返信用封筒(住所・氏名を表記の上)を同封してお送り下さい。折り返し入会案内書をお送りします。

〒150 東京都神宮前6-23-3 第9SYビル4F
サイトロン・アンド・アート㈱内 F.S.G.CLUB「広告」係

PONY CANYON INC.

お求めはお近くのレコード店で。

山下　章

五反田東急で，伝説のアイテム「PCエンジン・イラストブースター」を入手。つぎに探しているのは「メガアダプタ」だとか。

略して「パソ思」……なんかヘン？

新連載のために，実家から古いソフトやら雑誌やらを引っ張りだしてきて，何年かぶりになつかしのゲームたちとの再会を果たした。もっとも古いPC-8001用のゲームが，ちゃんと動いたのには感動。10年以上前のフロッピーでも，データが消えずに残っているとは。このまま永久保存したいところだけど……。次号以降でも，80年代を彩ったゲームを，ぞくぞくと紹介していこうと思う。押し入れの奥に昔のソフトや資料が眠っている人，ぜひこの連載にご協力をお願いします。 パソコン雑誌のバックナンバー，あるいはMZ, FMあたりのソフトがそろっている人がいるとうれしいぞ。

ベニー松山

シンクパッドが修理からもどってきたが，一緒に見慣れない外付ディスクが。しかし端子がまったく別タイプで，ベントに放置。

バリーはゾンビになると思ったのに……

『バイオハザード』をプレイした。

冒頭の実写デモは何だか安手のVシネマみたいで笑ってしまったが，最初のゾンビとの遭遇でその嘲笑はひきつった。

ホントに怖いのである。俺ぐらいの世代ともなると，レンタルビデオ屋でホラースプラッターものを片っ端から見る時期がある（興味のないヤツもいたけど）もので，玉石問わず怖い思いをしたものだが，そうした経験を踏まえても，こんなにビリビリしびれたのは，はじめてと言っていい。主人公に感情移入しやすいあたり，ホラーとゲームの相性は良いのかも知れない。

後半，バイオになっちゃうのが残念。

稲垣 宗彦

『リング オブ サイアス』打ち上げのお土産は製品版『サイアス』。しかし手塚一郎からは「もう１本買うよな？」と釘が。

『ハビタットII』で会いましょう

今月の『ハビタットII』のページで『Worlds Away』に関してふれたけれども，こちらの場合，アクセス・ツールはCompuServe上でダウンロードできるのが，最大のちがいかも。CD-ROMも用意されているが，それを購入したとしても，5,800円とは比べものにならないくらい，とても安くあがる。会員数のちがいという問題はあるかもしれないが，どうせ通信費で利益を上げるつもりならば，アクセス・ツールの価格設定をもう少し考えたほうがよかったのでは？ ちなみに，ほんの少しでも英語がわかるなら『WorldsAway』はかなり楽しめる。それこそ世界中からアクセスしてたりするのだ。

思わぬこぼれ話が聴けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る Final Stage

ファイナルステージ

板場利光

ベーマガのしめ切りまぎわにカゼをひく。頭痛薬やドリンク剤を駆使してのりきったが，そのせいで今度は胃を痛めたらしい。

来月のＧＩは『サイアス』です

今月のＧＩは，本当は『リング オブ サイアス』を紹介したかったけど，GW進行でしめ切りが早かったので，来月号にのばすことにした。徹底的にやり込んで，できることなら増ページでお届けしたいと思っている。お楽しみに。

『タイムクライシス』だけど，どの店でプレイしても難易度が高い気がする。制限時間がキビしいのだ。正直なところ，ボス戦以外では，ペダルから足を離す（物陰に隠れる）ことができない。『タイムクライシス』の最大の特徴が活かせないんじゃ，クリアしても楽しさ半減だ。ゲーム自体の難易度設定を含め，なんとかならないかな。

小江哲朗

アーケード・ゲーム・ギャラリー3代目担当者に就任。今月で先代の「通算3回」という記録を更新。何回まで記録がのばせるか!?

英雄ヨシツネは強すぎる

サターンの『デビルサマナー』をやっとクリア。『メガテン』シリーズ初のCD-ROMということで，サウンド，グラフィックともにパワーアップし，そのディープな世界観をじっくりと堪能できた。

ただ，忠誠度の低い仲魔がぜんぜん命令を聞いてくれないのに愛想をつかし，もっぱらパートナーと2人だけで行動していたのがちょっと心残り。実際パーティに加えた仲魔は，本当に数えるほどしかいなかったのだ。マグネタイトとアイテムをケチって忠誠度を上げなかった自分も悪いが，せめてもう少し仲魔が役に立ったらなあ，と思ってしまうのは，さすがにワガママか？

八巻将之

愛機PC-FXの存在をおびやかすPS購入計画が着々と進行中。その理由は……。ヒントはPSの新作スケジュールにあるらしい。

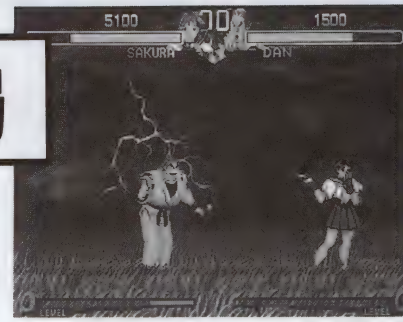
スプーン曲げどころじゃないぜ！

『バーチャ3』だ，『ストZERO2』だと巷では盛り上がっているけど，僕のお気に入りはタイトーの超能力ポリゴン格闘『サイキックフォース』。ゲーム画面と設定資料を見ただけでイキナリ，このゲームのトリコになってしまったのだ。今では，会う人全員に「『サイキックフォース』いいですよねぇ」と話しかけ，ことごとく変人あつかいされる毎日。でも，いつかはみんなもわかってくれるんじゃないかなぁ。

ただ，ここで問題が一つ。じつは一度もゲーム・センターで見かけたことがないのだ。そろそろ発売されているハズなんだけど……。早くプレイしたいです，ホント。

ALL ABOUT シリーズ

情報局



早くも第26回を数えるオール・アバウト情報局である。今回は，「A.A.ぷよぷよ通」につづく，A.A.シリーズの新刊情報をちょっちお伝えしよう（アルル&某作戦部長・風）。

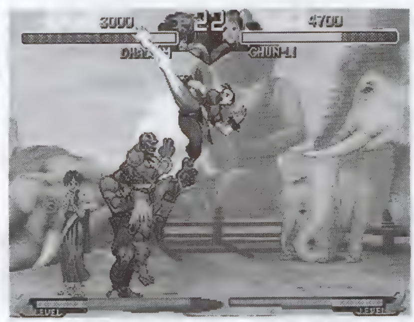
「A.A.ストリートファイターZERO2」5月下旬発売!!

多くの人が予想していたと思うが，A.A.シリーズ待望の新刊は『ストZERO2』に決定した。発売日，価格，ページ数はまだ決まっていないが，5月下旬には書店に並ぶだろう。

カンジンの内容だが，使用キャラが5人も増えているということで，そのぶんカラーページを大幅増量，もちろんいままで好評だったコーナーも継続するつもり。ひそかにシステムの細かい変更が多いゲームなので，前作をやりこんだ人も必読だ。

新コーナーは，対2P戦における相手キャラ&コンビネーションへの対処法一覧や，前作では未公開だった声優リストなど。なかでも，注目してほしいのが，連続技研究委員会に対抗すべく設立された「アピール研究委員会（アピ研）」だ。その正体については，本を買ってのお楽しみとしておこう。

それと，忘れてはいけないのが「A.A.ぷよぷよ通」だ。前号でお伝えしたとおり，すでに発売されているのだが，そのへんで新しい動きがあるかも……？　ということで，今後の続報をお見逃しなく。



▲隠しコマンドや×××で見られるものなど，本書初公開のミステリアスファクトが多数あるぞ

好評発売中

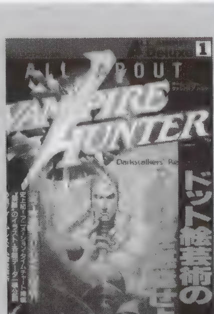


VOL.13 ALL ABOUT ぷよぷよ通

■208ページ（カラー128ページ）■1,300円

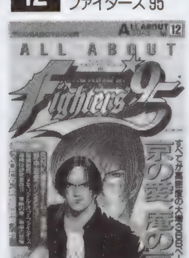
ALL ABOUTシリーズ・ラインナップ

DELUXE 1 ALL ABOUT ヴァンパイアハンター



■320ページ（カラー192ページ）
■2,500円
■変型A4判

VOL.12 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'95



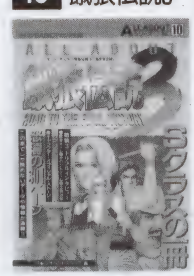
■368ページ（カラー144ページ）
■1,580円

VOL.11 ALL ABOUT ストリートファイターZERO



■352ページ（カラー128ページ）
■1,480円

VOL.10 ALL ABOUT 餓狼伝説3



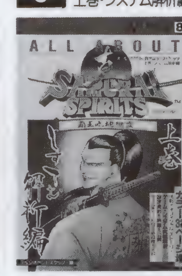
■304ページ（カラー112ページ）
■1,480円

VOL.9 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 下巻・徹底攻略編



■320ページ（カラー96ページ）
■1,480円

VOL.8 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 上巻・システム解析編



■272ページ（カラー128ページ）
■1,480円

VOL.7 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'94



■272ページ（カラー96ページ）
■1,400円

VOL.6 ALL ABOUT ヴァンパイア



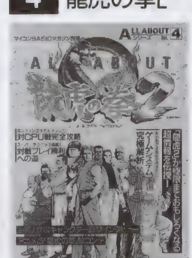
■272ページ（カラー96ページ）
■1,400円

VOL.5 ALL ABOUT ワールドヒーローズ2JET



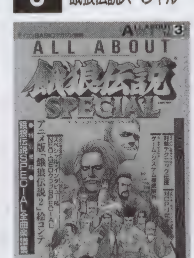
■240ページ（カラー96ページ）
■1,380円

VOL.4 ALL ABOUT 龍虎の拳2



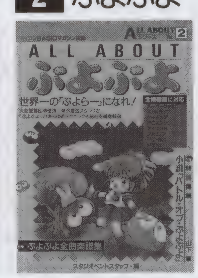
■240ページ（カラー96ページ）
■1,380円

VOL.3 ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル



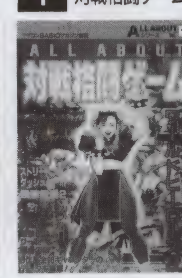
■240ページ（カラー96ページ）
■1,380円

VOL.2 ALL ABOUT ぷよぷよ



■160ページ（カラー112ページ）
■1,280円

VOL.1 ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム



■208ページ（カラー112ページ）
■1,480円

ALL ABOUT 恋愛寿命+肉体寿命 X-DAY2™

昨年ゲーム・センターに登場し，ふたたび寿命検索ブームを巻き起こしたナムコの『X-DAY2』。前作と同じ肉体寿命の判定だけでなく，恋愛寿命の判定まで可能になった“寿命検索サービス機”だ。今月は5ページにわたって，これまで明らかにされなかった『X-DAY2』の秘密を解析していこう。　（文／大出綾太）





▶一見前作と変わらないが，プログラム，グラフィック，音楽，データ，すべてを新調している

§1 基本システム

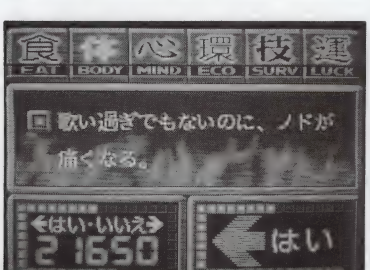
まずは基本システムを説明しておこう。最初にコースと人数を選択して，生年月日や性別などを入力する。このデータにもとづいて，各プレイヤーの平均余命（残日数）が算出され，享年（きょうねん）（予定命日）の初期値が決定。数ジャンルにわたって出題される質問に「はい・いいえ」で回答し，その内容が“長寿に向いているかどうか”によって，残日数が増減していく。最後のジャンルは「運」で，しだいに減っていく運命日数をレバーでストップさせる。このとき左右どちらに倒したかで，運命日数がプラスなのかマイナスなのかが決定されるのだ。これで全部の測定が終了，生存証明書が出力されるけれど，残日数が減りすぎて，予定命日が今日の日付け以前（残日数がゼロ以下）になっていると“すでに死んでいる”ゾンビ証明が出力される。

前作からの最大の変更点は，選べるコースが2種類に増加したこと。「いつ死亡するか」という肉体寿命コースに加えて，新たに「愛の有効期限はいつか」という恋愛寿命を測定するコースが追加されたのだ。肉体寿命コースも，地球生物との長寿対決や臨死体験回数のカウントなど，大きくパワーアップしている。もちろん出題内容も強化されており，両コースあわせて前作比3倍の問題数になっているそうだ。

§2 肉体寿命コース

前作とのちがい

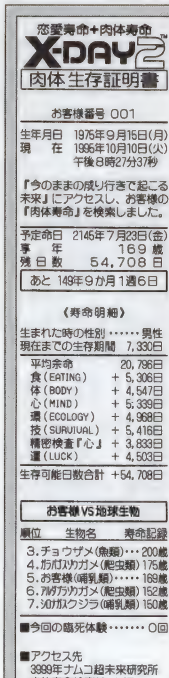
前作からつづいての登場となる肉体寿命コースは，基本的には大きな変更はない。ゲームをスタートすると，生年月日（1896～1996年に対応）と生まれたときの性別を入力する。このデータをもとに，厚生省作成の最新版簡易生命表から算出される平均余命（生存可能日数）が設定される。この日数が持ち点となり，回答結果により増減していくのだ。



◀6ジャンル＋精密検査というスタイルは変わっていない

出題されるジャンルは，食，体，心，技，環と，このうちどこかで出題される精密検査，そして最後に運のジャンルがある。どのジャンルも全問リニューアルされて新しい内容になっているけれど，防災知識を問う技のジャンルは，とくに強化されている。最近多発する事件・事故・事象に対応させるため，サバイバル系問題の質や量を向上させ，配点も高くしてあるのだ。高得点（長寿）を目指すときには，技のジャンルが重要なポイントになってくるだろう。

新しい要素としては，プリント・アウトされる生存証明書（ゾンビ証明）に書かれている「お客様VS地球生物」と「臨死体験回数」がある。お客様VS地球生物では，そのプレイでの成績が，地球生物200種（一部例外あり）の長寿記録ランキングの何位にあたるかを表示。臨死体験回数は，プレイ中にゾンビになった（残日数がゼロ以下になった）回数がカウントされる。この二つが肉体寿命コースの核であると言っても過言ではないのだ。



恋愛寿命+肉体寿命
X-DAY2™
肉体生存証明書

お客様番号 001

生年月日　1975年9月15日(月)
現　　在　1995年10月10日(火)
午後8時27分37秒

『今のままの成り行きで起こる未来』にアクセスし、お客様の『肉体寿命』を検索しました。

予定命日　2145年7月23日(金)
享　　年　169 歳
残 日 数　54,708 日
あと 149年9か月1週6日

《寿命明細》

生まれた時の性別……男性
現在までの生存期間　7,330日

平均余命	20,796日
食（EATING）	+ 5,306日
体（BODY）	+ 4,547日
心（MIND）	+ 5;339日
環（ECOLOGY）	+ 4,968日
技（SURUIUAL）	+ 5,416日
精密検査『心』	+ 3,833日
運（LUCK）	+ 4,503日
生存可能日数合計	+54,708日

お客様VS地球生物

順位	生物名	寿命記録
3.	チョウザメ(魚類)…	200歳
4.	ガラパゴスゾウガメ(爬虫類)	175歳
5.	お客様(哺乳類)……	169歳
6.	アルダブラゾウガメ(爬虫類)	152歳
7.	シロナガスクジラ(哺乳類)	150歳

■今回の臨死体験……0回

■アクセス先
3999年ナムコ超未来研究所
肉体寿命検索サービス

証明書

肉体寿命コースで出力される証明書は，左のようなもの。この中でわかりにくい項目を説明しておこう。

●予定命日：お客様が死亡すると判定された日
●享年：予定命日の時点でのお客様の年齢
●残日数：予定命日までの日数（生存可能日数）
●現在までの生存期間：生まれてからプレイ日までの日数
●平均余命：誕生日や性別から算出された，平均的な生存可能日数（残日数の初期値）
●生存可能日数合計：平均余命と回答結果での増減日数をあわせた日数。これが最終的な残日数になる
●お客様VS地球生物：成績ランキング。基本的に上下2位分ずつを表示
●今回の臨死体験：残日数がゼロ以下になった回数

肉体寿命コース出題ジャンル

ジャンル	出題内容	例　題	出題	1問についての日数配分	日数配分
食〔EAT〕	食習慣	「発ガンに関係ある食品添加物を，3つ以上知っている」 「昼食は，5分以内に食べ終わってしまう」	2問	7.5%	15% 食
体〔BODY〕	健康・老化度	「カゼをひいても，すぐ治ってしまう」 「年齢を10歳くらいサバ読んでも，バレない自信がある」	2問	7.5%	15% 体
心〔MIND〕	性格・ストレス	「朝は起こされなくても，気持ち良く目が覚める」 「最近，悪い結果ばかり考える」	2問	7.5%	15% 心
環〔ECO〕	環境汚染度	「余った薬は，ゴミに出している」 「自宅では，油を排水口へ捨てる事がある」	1問	15%	15% 環
技〔SURV〕	サバイバル度	「エレベーターで大地震に遭遇！停止階のボタンをすべて押し，止まった階で降りるのが正しい」	1問	20%	20% 技
運〔LUCK〕	幸運度	−	−	−	
精密検査	食・体・心・環・技のうちの1ジャンルに関する生存知識（クイズ）	「環境破壊につながるのは？」バイオハザード／メルトダウン／ソーラーシステム／フリーマーケット／オリンピック 「大地震発生！危険な場所は？」広い海岸／狭い部屋／広い宴会場／狭い路地／広い公園	4〜6問	5〜3.3%	20% 精密検査

出題ジャンルと配点

上にあるのが，各ジャンルの出題内容と例題，出題数，配点をまとめた表だ。出題数と配点の欄を見ると，食〜心だと2問で15%なのに対し，環は1問で15%，技は1問で20%もの配分がされている。これは要注意だ。

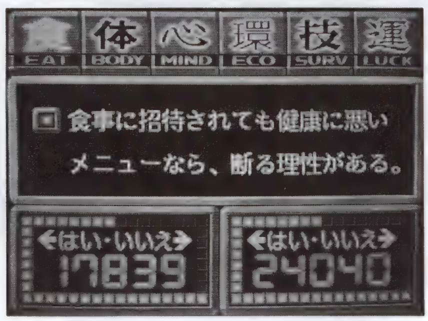
ちなみに100%の具体的な日数は，下の表で計算できる。最大獲得日数は全問正解した場合の獲得日数，最大損失日数は全問不正解だった場合の損失日数だ（後述する時間係数は無視している）。これが100%になっている。たとえば食で1問正解すれば，最大獲得日数の7.5%が残日数に加算され，環で不正解だと最大損失日数の15%分が減らされるわけだ。

なお，前作は全問正解だと120歳になったけれど，今回は「脳細胞の発育が止まり，老化現象がはじまる25歳×6」という限界寿命説を採用しているため，全問正解で150歳になる。

運の日数配分（運命日数）は，それまでに獲得（または損失）した日数の半分が初期値（最大値）になる。ただし，あまりにも損失日数が大きいと，それよりも少なくなることがあるので注意しよう。

時間係数について

実際のプレイでは，上で説明した日数配分に，回答時間による係数を加味して，獲得(損失）日数が算出されている。正解時はタイマーを16分割，不正解時はタイマーを4分割して残量を判定，早く回答すればするほど獲得(損失）日数が多くなる。つまり，即答だとハイリスク&ハイリターン，熟考するとローリスク&ローリターンになるのだ。



時間係数は年代や性別ごとに設定されている。もっとも反射神経のいい15〜19歳男性が一番シビアな判定をされているのだ。また，無回答は「もっともおそく誤答した」と解釈されるため，無回答時の減少日数は，不正解時の減少日数以下になる。なお，精密検査では時間係数は適用されない。

適者生存の法則

2人プレイ時には，相手が寿命を減らすほど，正解したときの生存率が高くなるという「適者生存の法則」が働く。前作にもあった要素だけれど，今回は社会事情を反映して，さらに強調されているのだ。具体的には，相手が不正解で自分が正解の場合，相手が失った日数の15〜30%を横取りできる。

ただし，回答した瞬間に正解がわかる精密検査では，べつの法則が適用されている。さきに正解すると増加日数を100%獲得できるが，あとから正解すると本来の増加日数の50%しか獲得できない。さらに，いっぽうが回答すると（正解・誤答にかかわらず）相手のタイマーの減少速度が1.5〜2倍速になる。正解を見たあとから正解しようとするとリスクを負ってしまう「他力本願ペナルティ」が設定されているわけだ。

「運」をのぞいた場合の最大増減日数

最大獲得日数	150歳(54,787日)−享年初期値
最大損失日数	平均余命×1.5〜2.0

※下限は−19,999日。
享年初期値＝平均余命＋現在までの生存日数

VS地球生物ランキング

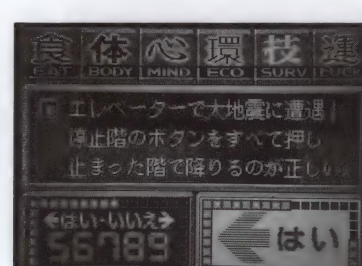
生存証明書に印刷される「お客様VS地球生物」は，年齢（1歳未満は日数）で順位が決まり，同点だとプレイヤーが上位になる。これでペリカンに勝った，キンメダイに負けた，といった異種寿命バトルが楽しめるのだ。

地球生物ランキングは全部で200位(自分がランクインするので，正確には201位)。けれど，1回のプレイで出力されるのは，自分をふくめて5ランク分。さらに，200歳以上をださないと，1位の生物がわからないようになっているから，全部見るのはとても困難だ。そこで今回は特別に，200位までのランキングを初公開！　右ページのリストがそれだ。

なお長寿記録は，おもに飼育環境でのもの。一般に，動物は野生環境よりも飼育環境のほうが長生きする傾向にあり，たとえば飼育されたアユは2年（野生では1年），人間だと野生環境では40歳代が限度なんだそうだ。

「ご臨終」と臨死体験

プレイ中に残日数がゼロ以下になると，画面に「ご臨終」と表示される。この状態で正解して残日数がプラスに復帰すると，今度は「ご生還」と表示される。ふたたびゼロ以下になれば，また「ご臨終」。生存証明書にある「今回の臨死体験」は，正確には「ご臨終」が表示された回数を表わしているのだ。うまくプレイすれば4回，運がいいと5回は記録できるそうなので，こちらにも挑戦してみよう。



◀ランキングや臨死体験回数を競うのが、真の楽しみかただ

肉体寿命コース「お客様VS地球生物」長寿ランキング

順位	生物名(種類)	寿命記録	お客様の寿命
1	バクテリア(単細胞生物)	100000000歳	
2	屋久杉	6000歳	
3	チョウザメ(魚類)	200歳	200歳以上
4	ガラパゴスゾウガメ(爬虫類)	175歳	175～199歳
5	アルダブラゾウガメ(爬虫類)	152歳	152～174歳
6	シロナガスクジラ(哺乳類)	150歳	150～151歳
7	カロライナハコガメ(爬虫類)	138歳	138～149歳
8	人間の限界寿命	120歳	120～137歳
9	コイ(魚類)	100歳	100～119歳
10	ハシブトガラス(鳥類)	100歳	
11	クロコダイル(爬虫類)	100歳	
12	イソギンチャク(刺胞動物)	100歳	
13	ツル(鳥類)	82歳	82～99歳
14	アフリカゾウ(哺乳類)	78歳	78～81歳
15	ムカシトカゲ(爬虫類)	77歳	77歳
16	インドゾウ(哺乳類)	70歳	70～76歳
17	コンゴウインコ(鳥類)	65歳	65～69歳
18	ペリカン(鳥類)	61歳	61～64歳
19	アホウドリ(鳥類)	60歳	60歳
20	ナマズ(魚類)	60歳	
21	シンジュ(軟体動物)	60歳	
22	ワニガメ(爬虫類)	59歳	59歳
23	オウム(鳥類)	56歳	56～58歳
24	ミシシッピーワニ(爬虫類)	56歳	
25	ダルマワシ(鳥類)	55歳	55歳
26	オオサンショウウオ(両生類)	55歳	
27	スローワーム(爬虫類)	54歳	54歳
28	コンドル(鳥類)	53歳	53歳
29	ノドジロオマキザル(哺乳類)	53歳	
30	ウマ(哺乳類)	52歳	52歳
31	カバ(哺乳類)	51歳	51歳
32	オランウータン(哺乳類)	50歳	50歳
33	ダチョウ(鳥類)	50歳	
34	サラマンドラ(両生類)	50歳	
35	ウミカイメン(海綿動物)	50歳	
36	ローランドゴリラ(哺乳類)	49歳	49歳
37	ハリモグラ(哺乳類)	49歳	
38	チンパンジー(哺乳類)	48歳	48歳
39	ハゲワシ(鳥類)	47歳	47歳
40	タマムシ(昆虫)	47歳	
41	マンドリル(哺乳類)	46歳	46歳
42	ラクダ(哺乳類)	45歳	45歳
43	フラミンゴ(鳥類)	44歳	44歳
44	カラカラ(鳥類)	44歳	
45	クエ(魚類)	43歳	43歳
46	エミュー(鳥類)	42歳	42歳
47	ハゲワシ(鳥類)	41歳	41歳
48	インドサイ(哺乳類)	40歳	40歳
49	ウシ(哺乳類)	40歳	
50	スッポン(爬虫類)	40歳	
51	カブトガニ(節足動物)	40歳	
52	カミツキガメ(爬虫類)	39歳	39歳
53	オオワシ(鳥類)	39歳	
54	ヒグマ(哺乳類)	38歳	38歳
55	ボア(爬虫類)	38歳	
56	ネコ(哺乳類)	36歳	36～37歳
57	コウテイペンギン(鳥類)	36歳	
58	ヒキガエル(両生類)	36歳	
59	ニホンザル(哺乳類)	35歳	35歳
60	ライオン(哺乳類)	35歳	
61	マントヒヒ(哺乳類)	35歳	
62	ハト(鳥類)	35歳	
63	アオウミガメ(爬虫類)	34歳	34歳
64	ツキノワグマ(哺乳類)	34歳	
65	シロクマ(哺乳類)	34歳	
66	インドニシキヘビ(爬虫類)	34歳	
67	トキ(鳥類)	33歳	33歳
68	ブタオザル(哺乳類)	33歳	
69	ロブスター(節足動物)	33歳	
70	オオサマペンギン(鳥類)	32歳	32歳
71	キツネザル(哺乳類)	31歳	31歳
72	ミミズク(鳥類)	31歳	
73	アナコンダ(爬虫類)	31歳	
74	ニワトリ(鳥類)	30歳	30歳
75	イグアナ(爬虫類)	30歳	
76	ガラガラヘビ(爬虫類)	30歳	
77	キンギョ(魚類)	30歳	
78	バク(哺乳類)	29歳	29歳
79	コウノトリ(鳥類)	29歳	
80	アメリカマムシ(爬虫類)	29歳	
81	ハクチョウ(鳥類)	29歳	
82	ドクトカゲ(爬虫類)	28歳	28歳
83	アシカ(哺乳類)	28歳	
84	キリン(哺乳類)	28歳	
85	イヌ(哺乳類)	28歳	
86	ワライカワセミ(鳥類)	27歳	27歳
87	ゴマフアザラシ(哺乳類)	27歳	
88	ブタ(哺乳類)	27歳	
89	イノシシ(哺乳類)	27歳	
90	カモ(鳥類)	26歳	26歳
91	バイソン(哺乳類)	26歳	
92	トラ(哺乳類)	26歳	
93	ロバ(哺乳類)	26歳	
94	アホロートル(両生類)	25歳	25歳
95	フクロウ(鳥類)	25歳	
96	イモリ(両生類)	25歳	
97	カモメ(鳥類)	25歳	
98	レオポン(哺乳類)	24歳	24歳
99	ブチハイエナ(哺乳類)	24歳	
100	ニホンカモシカ(哺乳類)	24歳	
101	カナリヤ(鳥類)	24歳	
102	クジャク(鳥類)	23歳	23歳
103	ジャガー(哺乳類)	23歳	
104	スズメ(鳥類)	23歳	
105	ナマケモノ(哺乳類)	23歳	
106	ウ(鳥類)	22歳	22歳
107	オオヤマネコ(哺乳類)	22歳	
108	クサリヘビ(爬虫類)	22歳	
109	ヤマアラシ(哺乳類)	22歳	
110	ヒョウ(哺乳類)	21歳	21歳
111	コウモリ(哺乳類)	21歳	
112	アカエイ(魚類)	21歳	
113	マナティ(哺乳類)	20歳	20歳
114	キングコブラ(爬虫類)	20歳	
115	オットセイ(哺乳類)	20歳	
116	カンガルー(哺乳類)	20歳	
117	アルマジロ(哺乳類)	19歳	19歳
118	ニシン(魚類)	19歳	
119	アリクイ(哺乳類)	19歳	
120	ハブ(爬虫類)	19歳	
121	デンキウナギ(魚類)	18歳	18歳
122	アライグマ(哺乳類)	18歳	
123	ジャッカル(哺乳類)	18歳	
124	ヘビクイワシ(鳥類)	18歳	
125	ピラニア(魚類)	17歳	17歳
126	ウミヘビ(爬虫類)	17歳	
127	17年ゼミ(昆虫)	17歳	
128	カモノハシ(哺乳類)	17歳	
129	リス(哺乳類)	16歳	16歳
130	キョン(哺乳類)	16歳	
131	ウシガエル(両生類)	16歳	
132	ハヤブサ(鳥類)	16歳	
133	チーター(哺乳類)	15歳	15歳
134	ハマグリ(軟体動物)	15歳	
135	オオカミ(哺乳類)	15歳	
136	ビーバー(哺乳類)	15歳	
137	ウナギ(魚類)	14歳	14歳
138	トナカイ(哺乳類)	14歳	
139	キツネ(哺乳類)	14歳	
140	アマガエル(両生類)	14歳	
141	パンダ(哺乳類)	13歳	13歳
142	ウツボ(魚類)	13歳	
143	コモドドラゴン(爬虫類)	13歳	
144	タヌキ(哺乳類)	13歳	
145	セイウチ(哺乳類)	12歳	12歳
146	ヘラジカ(哺乳類)	12歳	
147	吸血コウモリ(哺乳類)	12歳	
148	ウサギ(哺乳類)	11歳	11歳
149	ムササビ(哺乳類)	11歳	
150	マングース(哺乳類)	11歳	
151	カワウソ(哺乳類)	11歳	
152	アワビ(軟体動物)	10歳	10歳
153	ミノカサゴ(魚類)	10歳	
154	キツツキ(鳥類)	10歳	
155	イセエビ(節足動物)	10歳	
156	マッドパピー(両生類)	9歳	9歳
157	アサリ(軟体動物)	9歳	
158	ワギャン	9歳	
159	キングサーモン(魚類)	8歳	8歳
160	シカネズミ(哺乳類)	8歳	
161	ハリトカゲ(爬虫類)	8歳	
162	キンメダイ(魚類)	8歳	
163	ウズラ(鳥類)	7歳	7歳
164	スカンク(哺乳類)	7歳	
165	モモンガ(哺乳類)	7歳	
166	ヒトデ(棘皮動物)	6歳	6歳
167	ミンミンゼミ(昆虫)	6歳	
168	タニシ(軟体動物)	6歳	
169	ミミズ(環形動物)	6歳	
170	女王バチ(昆虫)	5歳	5歳
171	モグラ(哺乳類)	5歳	
172	ハチドリ(鳥類)	5歳	
173	モリマイマイ(軟体動物)	5歳	
174	シシャモ(魚類)	4歳	4歳
175	カメレオン(爬虫類)	4歳	
176	ムツゴロウ(魚類)	4歳	
177	マダコ(軟体動物)	4歳	
178	シマリス(哺乳類)	3歳	3歳
179	グッピー(魚類)	3歳	
180	ノコギリウニ(棘皮動物)	3歳	
181	マウス(哺乳類)	3歳	
182	サンマ(魚類)	2歳	2歳
183	ゴカイ(環形動物)	2歳	
184	シャコ(節足動物)	2歳	
185	アユ(魚類)	2歳	
186	ホタルイカ(軟体動物)	1歳	1歳
187	スズムシ(昆虫)	1歳	
188	シラウオ(魚類)	1歳	
189	プラナリア(扁形動物)	1歳	
190	働きバチ(昆虫)	330日	330～364日
191	アゲハチョウ(昆虫)	240日	240～329日
192	シーモンキー(節足動物)	240日	
193	ナメクジウオ(原索動物)	210日	210～239日
194	ダニ(節足動物)	103日	103～209日
195	チャバネゴキブリ(昆虫)	90日	90～102日
196	蚊(昆虫)	60日	60～89日
197	ギョウチュウ(線形動物)	60日	
198	ハエ(昆虫)	42日	42～59日
199	ホタル(昆虫)	27日	27～41日
200	人間の精子	27日	
201			26日以下

※実際には「お客様(哺乳類)」が該当する成績の順位にランクインし，以下の順位はくり下げになる

§3 恋愛寿命コース

コース内容の説明

個人の生物学的寿命である肉体寿命コースに対して，遺伝子学的寿命として新設されたのが恋愛寿命コース。2人の関係寿命を判定するので，相手とプレイするのがベストだが，1人でのプレイも可能だし，相手がいなくてもつぎにであう相手との恋愛寿命を測定してくれるから安心（?）だ。

ゲーム・スタートすると，生年月日，現在の性別（男・女・元男・元女から選択。1人プレイ時は相手の性別も入力），2人の関係（友人・恋人・婚姻・不倫・相手なしから選択），交際期間（1～59分 or1～23時間 or1～6日 or1～3週 or1～11か月 or1～100年が選択可能）を入力する。このデータで推定交際余命（恋愛可能日数の初期値）が算出され，これが残日数となって増減していくのだ。

出題ジャンルは体，心，金，技，運の5ジャンルで，精密検査はない。運は基本的には肉体寿命コースと同じ方式になっているが，プラスだと「安全日数」，マイナスだと「危険日数」となって残日数が増減する。

最後に出力される生存証明書（ゾンビ証明）は，肉体寿命コースと少しちがっている。まず，各ジャンルでの獲得日数が割合で書かれていること。そして「現時点の恋愛能力」または「今現在の相性」として，10段階の恋愛ランクと，1人用だとコメント，2人用だと相手との残日数比較が記されることだ。



▶恋愛寿命コースでは，相手の顔色を見ながら回答できるように，制限時間が長くなっている

性別組み合わせ

男性×女性	ヘテロ	異性愛
男性×男性	ホモ	同性愛
女性×女性	レズ	
元女性×男性	スーパーホモ	超同性愛
元男性×女性	スーパーレズ	
元男性×男性	スーパーヘテロ	超異性愛
元女性×女性	スーパーヘテロ	
元男性×元男性	ウルトラレズ	極超同性愛
元女性×元女性	ウルトラホモ	
元男性×元女性	ウルトラヘテロ	極超異性愛

「JRA-VAN通信スターターブック for Win95/3.1」Win3.1とWin95に対応した通信ソフト付き。JRA提供の解析ソフト，NTT提供のキャプテン通信ソフトも添付。CD-ROM付き 三千九百円

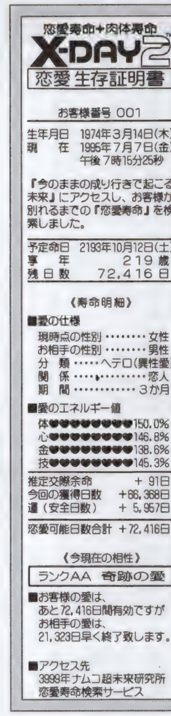
属性&組み合わせ

最初に入力する現在の性別と2人の関係によって，34種類の恋愛パターンが自動的に選択される。まず，性別の組み合わせは左下表の10とおり。この組み合わせと2人の関係によって，どんな恋愛パターンが選択されるのかをまとめたのが右下の表。ただし，1人プレイのときは友人が，2人プレイのときは相手なしが選択できない。プレイ中は，ここで決まった恋愛パターンにそって問題が出題される。たとえば，ホモ用の問題は，レズの組み合わせでは出題されないのだ。

カップルの生存率

恋愛パターンは，出題傾向だけでなくカップルの生存率にも影響してくる。ノーマルな組み合わせ（男性×女性）や，安定した関係（5年以上の婚姻関係）だと，推定交際余命や正解時の加点率が高く，不正解時の減点率は低めになる。特殊な組み合わせ（元男性×元女性）や，不安定な関係（短期間の不倫関係）だと，すべてが逆になるわけだ。

具体的には，恋愛可能日数の初期値である推定交際余命が，相手なしだと0日，友人同士は交友日数×0.5，恋人同士は交際日数×1.0，既婚者は結婚日数×2.0，不倫関係は不倫日数×0.25になる。正解時の加点率（不正解時の減点率）でみると，性別組み合わせでは高い順にヘテロ，ホモorレズ，スーパー，ウルトラ，関係では高い順に婚姻，恋人，友人，相手なし，不倫となっている。生存率の低いカップルは，人並み以上の愛情が必要だ。


恋愛寿命+肉体寿命
X-DAY2
恋愛 生存証明書

お客様番号 001

生年月日 1974年3月14日(木)
現　在 1995年7月7日(金)
午後7時15分25秒

『今のままの成り行きで起こる未来』にアクセスし、お客様が別れるまでの『恋愛寿命』を検索しました。

予定命日 2193年10月12日(土)
享　年 219歳
残日数 72,416日

《寿命明細》

■愛の仕様
現時点の性別……女性
お相手の性別……男性
分　類……ヘテロ(異性愛)
関　係……恋人
期　間……3か月

■愛のエネルギー値
体♥♥♥♥♥♥♥♥♥150.0%
心♥♥♥♥♥♥♥♥♥146.8%
金♥♥♥♥♥♥♥♥♥138.6%
技♥♥♥♥♥♥♥♥♥145.3%

推定交際余命 ＋91日
今回の獲得日数 ＋66,368日
運（安全日数） ＋5,957日

恋愛可能日数合計 ＋72,416日

《今現在の相性》
ランクAA 奇跡の愛

■お客様の愛は、
あと72,416日間有効ですが
お相手の愛は、
21,323日早く終了致します。

■アクセス先
3999年ナムコ超未来研究所
恋愛寿命検索サービス

証明書

恋愛寿命コースの生存証明書も説明しておこう。

- ●予定命日：お客様の恋愛感情が終了すると判定された日
- ●享年：予定命日の時点でのお客様の年齢
- ●残日数：予定命日までの日数（恋愛可能日数）
- ●愛のエネルギー値：ジャンルごとの増減日数の割合
- ●推定交際余命：交際期間から算出された残日数の初期値
- ●今回の獲得日数：回答結果での増減日数の合計
- ●運：運のジャンルでの増減日数。プラスなら安全日数，マイナスなら危険日数になる
- ●恋愛可能日数合計：上記3項目の合計日数。これが最終的な残日数になる
- ●現時点での恋愛能力（1人時）or今現在の相性（2人時）：最終的な成績ランクと，コメントor相手との日数の比較

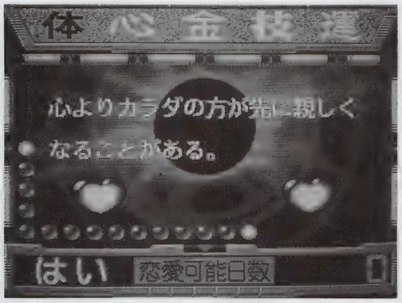
出題ジャンルと配点

右ページ上にあるのが，恋愛寿命コースでの出題ジャンルと内容，例題，出題数をまとめた表だ。肉体寿命コースとちがい，出題数は各ジャンル2問の計8問と固定されている。

1人用				2人用			
関係	自分	相手	分類	関係	自分	相手	分類
なし	男性	女性	次に出会う彼女との「恋愛寿命」	友人	男性	女性	お客様が恋人関係に発展した場合の「恋愛寿命」
	元女性	元男性	次に出会う彼女(元男性)との「恋愛寿命」		元女性	元男性	
	女性	男性	次に出会う彼氏との「恋愛寿命」		女性	男性	
	元男性	元女性	次に出会う彼氏(元女性)との「恋愛寿命」		元男性	元女性	
	男性	男性	次に出会う彼氏との「同性愛寿命」		男性	男性	お客様が恋人関係に発展した場合の「同性愛寿命」
	元女性	元女性	次に出会う彼氏(元女性)との「同性愛寿命」		元女性	元女性	
	女性	女性	次に出会う彼女との「同性愛寿命」		女性	女性	
	元男性	元男性	次に出会う彼女(元男性)との「同性愛寿命」		元男性	元男性	
恋人	男性	女性	彼女と別れるまでの「恋愛寿命」	恋人	男性	女性	お客様が別れるまでの「恋愛寿命」
	元女性	元男性	彼女(元男性)と別れるまでの「恋愛寿命」		元女性	元男性	
	女性	男性	彼氏と別れるまでの「恋愛寿命」		女性	男性	
	元男性	元女性	彼氏(元女性)と別れるまでの「恋愛寿命」		元男性	元女性	
	男性	男性	彼氏と別れるまでの「同性愛寿命」		男性	男性	お客様が別れるまでの「同性愛寿命」
	元女性	元女性	彼氏(元女性)と別れるまでの「同性愛寿命」		元女性	元女性	
	女性	女性	彼女と別れるまでの「同性愛寿命」		女性	女性	
	元男性	元男性	彼女(元男性)と別れるまでの「同性愛寿命」		元男性	元男性	
婚姻	男性	女性	お2人が離婚するまでの「結婚寿命」	婚姻	男性	女性	お客様が離婚するまでの「結婚寿命」
	元女性	元男性			元女性	元男性	
	女性	男性			女性	男性	
	元男性	元女性			元男性	元女性	
	男性	男性	お2人が離婚するまでの「同性愛結婚寿命」		男性	男性	お客様が離婚するまでの「同性愛結婚寿命」
	元女性	元女性			元女性	元女性	
	女性	女性			女性	女性	
	元男性	元男性			元男性	元男性	
不倫	男性	女性	彼女と破局するまでの「不倫寿命」	不倫	男性	女性	お客様が破局するまでの「不倫寿命」
	元女性	元男性	彼女(元男性)と破局するまでの「不倫寿命」		元女性	元男性	
	女性	男性	彼氏と破局するまでの「不倫寿命」		女性	男性	
	元男性	元女性	彼氏(元女性)と破局するまでの「不倫寿命」		元男性	元女性	
	男性	男性	彼氏と破局するまでの「不倫同性愛寿命」		男性	男性	お客様が破局するまでの「不倫同性愛寿命」
	元女性	元女性	彼氏(元女性)と破局するまでの「不倫同性愛寿命」		元女性	元女性	
	女性	女性	彼女と破局するまでの「不倫同性愛寿命」		女性	女性	
	元男性	元男性	彼女(元男性)と破局するまでの「不倫同性愛寿命」		元男性	元男性	

恋愛寿命コース　出題ジャンル

ジャンル	出題内容	例　題	出題数
体〔BODY〕	求愛や生殖行動に関する恋愛の「本能的側面」	「正直に言うと，最初はカラダが目当てだった」 「怖くてエイズ検査に行けない」	2問
心〔HEART〕	恋愛の本質をなす「情緒的側面」	「よく，以前の恋人と比較される」 「恋人には内緒で，同窓会へ参加することがある」	2問
金〔MONEY〕	金銭感覚などの「合理的側面」	「お金に目がくらんで，人を裏切ったことがある」 「物を買いだめして，あとでいらなくなることがある」	2問
技〔SURVIVAL〕	災害時の生存方法や救命術などの「運命共同体的側面」	「不倫相手に腕を刺され鮮血が吹き出た！傷口をガーゼで強く圧迫し，心臓より高くするのが正しい」	2問
運〔RISK〕	将来の「危険度」のチェック	−	−



問題別の配点は，特殊な方法で計算される。正解数が増えるほど，つぎに正解したときの増加日数が倍々に増えていく。不正解の場合も同じだ。具体的には，まず最大獲得日数と最大損失日数を計算する。最大獲得日数は，全問正解すると150歳になるように設定されており，最大損失日数はその半分になっている。この最大日数の半分が，8回目の正解(不正解)時の配点となるのだ。さらにその半分が7回目の配点，その半分が6回目……となる。右にある表の例を見て，理解してもらいたい。

運の配点は，肉体寿命コースと同じように，全増減日数の半分が最大値になっている。

回答相性と時間係数

利己的な肉体寿命コースとちがい，恋愛寿命コースでは相手プレイヤーが最良のパートナーかどうかを判断するため，2人の回答がともに正解だと，獲得日数が通常の1.5倍に割り増しとなる。逆に，両者とも不正解だと，損失日数が1.5倍増しになる。つまり，肉体寿命コースでハイスコアを狙うコツは「自分が最速で正解，相手が最速で不正解」だけれど，恋愛寿命コースでは「両者とも最速で正解」になるわけなのだ。

回答時間による補正は，正解時のみ用意されている。タイマー残量におうじて4段階の時間係数があり，早く答えればそのぶん獲得日数が増える（年齢・性別・関係におうじてハンデがついている)。不正解・無回答時は，回答時間に関係なく一律の日数が減点される。

「運」をのぞいた場合の最大増減日数

最大獲得日数	150歳(54,787日)－享年初期値
最大損失日数	[150歳(54,787日)－享年初期値]÷2

※下限は－19,999日で，これ未満になる場合は強制的に損失日数が減らされる。「運」直前での下限は－19,998日。
享年初期値＝推定交際余命＋現在までの生存日数

1問についての日数配分

	全問正解時	全問不正解時	例1	例2
1回目	＋x/128	－x/256	正解①＋x/128	不正解①－x/256
2回目	＋x/ 64	－x/128	不正解①－x/256	正解①＋x/128
3回目	＋x/ 32	－x/ 64	正解②＋x/ 64	正解②＋x/ 64
4回目	＋x/ 16	－x/ 32	不正解②－x/128	正解③＋x/ 32
5回目	＋x/ 8	－x/ 16	不正解③－x/ 64	正解④＋x/ 16
6回目	＋x/ 4	－x/ 8	不正解④－x/ 32	正解⑤＋x/ 8
7回目	＋x/ 2	－x/ 4	正解③＋x/ 32	正解⑥＋x/ 4
8回目	＋x	－x/ 2	正解④＋x/ 16	不正解②－x/128

※x＝8回目の正解時の増加日数＝(150歳－享年初期値)÷2

相性の判定は……

すべての選択が終わると，画面には愛の有効期間ランクと，それに対応したチューリップが表示される。左下の表がそのリストだ。ただし注意しないといけないのは，有効期間の算出方法。1人用だと，最終的な恋愛可能日数（残日数）が適用されるが，2人用だとそれぞれの残日数の平均が適用される。つまり，いくら自分が高スコアを獲得しても，相手が平凡な成績だと恋愛能力が低下してしまう。お互いのレベルアップが，恋愛能力の向上につながるということだ。

また2人用だと，出力された証明書に有効日数の差がプリントされる。どちらの愛がさきに終わるか，という比較ができるのだ。もし，2人の恋愛可能日数が同じだった（予定命日が同じ）場合は「お2人の愛は，～同時に終了致します（致しました)」と書かれる。

以上で『X-DAY2』の攻略は終了だ。これらの知識を活用して，世界最長寿&世界最ゾンビ，究極の恋愛長寿&泥沼の腐敗した愛に挑戦してほしい。

愛の有効期間ランク

残りの有効期間	ランク	チューリップの色
200年以上	AAA「ロマンスの神様」	紫(ピンクのオーラに包まれている)
150 ～ 199年	AA「奇跡の愛」	紫(グリーンのオーラに包まれている)
100 ～ 149年	A「不滅の愛」	紫(オーラはない)
50 ～ 99年	B「真実の愛」	赤(表面に朝露が輝いている)
20 ～ 49年	C「人並みの愛」	赤(水滴がなく，乾いている)
5 ～ 19年	D「短命な愛」	黄(水滴がなく，乾いている)
1日～ 4年	E「望みなき愛」	黄(水滴がなく，乾いている)
0日～ －9年	X「死にたての愛」	黒(花が崩壊して消える)
－10年～－39年	Y「腐りかけの愛」	黒(花が崩壊して消える)
－40年以下	Z「腐りきった愛」	黒(花が崩壊して消える)

※2人用時では，残りの有効期間は2人の恋愛可能日数の平均値





■記事中のデータは企画書のものを使用しているため，製品版とは異なる部分がある可能性もあります。

LUNATIC DAWN
The Book of Futures

駆けだしの冒険者たちに捧ぐ

ルナティックドーン～開かれた前途 冒険ガイド

■発売元：アートディンク　■価格：8,800円
■Windows3.1，95両対応　■発売中

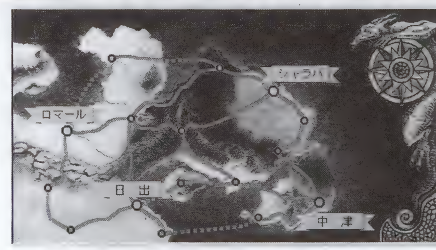
Windowsに登場した『ルナティックドーン』。人気の高いこの作品，ここでは駆けだしの冒険者のために，冒険ガイドをつづってみるぞ。（文／山田真也）

剣を携え，魔石を胸に，果てしない旅路をゆく

いつの時代でも，人はまだ見ぬ世界に想いを馳せ，夢を見る。それが不思議なことでいっぱいの世界であったら，なおさらのことだろう。『ルナティックドーン』は，あなたに不思議な世界を提供してくれるソフトだ。この中には，未知なる世界がつまっているが，目的はとくに存在しない。その世界であなたがどう生きようと，まったくの自由。世界中に名をとどろかせる勇者を目指すのも，極悪非道な大悪党を目指すのも，すべてはあなたまかせなのだ。

このページでは，未知なる世界へはじめて旅立つ人たちのために，あくまでカンタンにではあるが数々の体験から得たことを伝授する。冒険の心得として知っておいて損はないことだと思うので，新米の冒険者はぜひ目を通してほしい。

世界創造とキャラクター・メイキングについては，個人の考えを反映させたほうがより感情移入できると思うので，あえて言及はしないでおく。秩序・混沌や善悪などを考え，あなたが思い描くキャラを選ぼう。



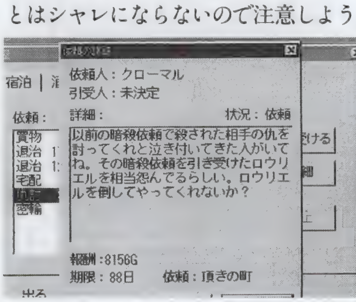
▲これが冒険の舞台となる国・バイラーダス（名称は創造時に変更可）。四つの大国に分かれており，それぞれが秩序・混沌・善・悪をつかさどっている

冒険はムリせず，あせらず，コツコツと

剣とヨロイを装備して，さあ冒険に出発，といきたいところだが，あてどもなく旅をつづけたところで収入がなければ，行きだおれになるのがオチだ。街から街を，国から国を渡り歩く冒険者でなければできない仕事を見つけ，旅をしながら仕事もする。これがカシコイ冒険の方法だ。

街の酒場にいけば，いくつもの仕事の依頼が冒険者を待っている。単なるおつかいにはじまり，さらわれた女性の救出から人殺しまで，仕事はよりどりみどりだ。仕事はおおまかに分類して6種類あるが，おもな内容は右表に記載したので参照してほしい。

仕事の依頼にはそれぞれ期日が決められており，その期日内に仕事をこなさなければ報酬はもらえず，場合によっては犯罪者扱いされてしまうので注意しなければならない。また，仕事を達成しても報酬を取りにもどらなければ，それは達成したとみなされないのだ。仕事を終わらせた安堵感でうかれてて，うっかり報酬を取りにいくのを忘れた，なんてことはシャレにならないので注意しよう。



◀仕事はさまざま。なかには"仇討"なんて物騒なものも

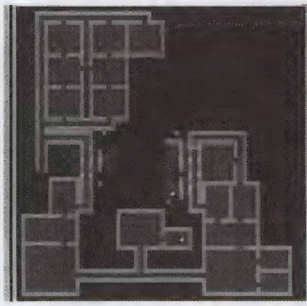
宅配・密輸	買　　物
もっともカンタンな仕事。指定された街の人物にアイテムを渡すだけの，おつかいのようなものだ。報酬は少ないが，お金もかからず一番安全な仕事だ。 密輸も仕事内容は同じだが，報酬が高額なぶんヤバイ物を渡されてしまい，道中で襲われることもあるので注意。また，どちらも期限が切れると窃盗扱いになるぞ。	指定されたアイテムを購入してくる仕事。これも宅配同様，命の危険にさらされる確率は少ない。そのため気軽にできる仕事ではあるが，代金は自分で立て替えなければならないのが難点。報酬といっしょに代金は返してくれるが，手元にお金がなければこなせない仕事なのだ。宅配などで稼いでからにしよう。
探　　索	**救　　出**
やっと冒険者らしい仕事だ。貴重なアイテムや行方不明の人物などの探索を頼まれる。ほとんどの場合，目的となるものはダンジョンの中にあるので，いよいよ本格的に装備を整えて地下にもぐらなければならない。探索依頼はあるていど腕前が上がってから引き受けよう。ちなみに，ダンジョン内では2歩で1分経過するので忘れずに。	なにかの儀式のために連れさられた人を救出するのが，この仕事。探索とちがい，相手もこちらを近づけさせないために，いろいろなトラップや強力な怪物たちを配備しているので，難易度も高い。しかし，そのぶん報酬も高いし，なにより正義の仕事であるのだ。また，救出した相手によっては，その後，恋仲におちいることも……？
退　　治	**暗殺・強盗・誘拐**
ダンジョンの中に巣喰った怪物を退治する仕事。報酬も高額なので，自分が強くなってきたらバリバリこなそう。怪物が巣喰ったダンジョンには，同一の種類の怪物しか出現しない。そのため，ラクに勝てる怪物が巣喰っているのならば，遠慮なく引き受けてOK。経験も積め，報酬ももらえ，いいことづくめの仕事なのだ。	イヤな仕事である。報酬もとびぬけて高額だが，やはり悪事は遠慮したいものがある。暗殺は文字どおり指定の人物を殺害すること，強盗は誰かが所有するアイテムを強奪すること，そして誘拐は指定の人物を捕まえることだが，そのために相手に瀕死の重傷を負わせることもザラにある。もちろん恨みを買う可能性も……。

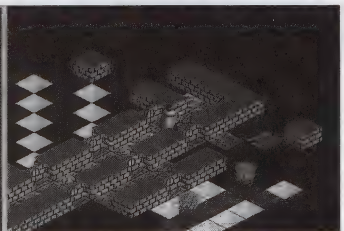
ダンジョン探検は，くれぐれも慎重に……

剣と魔法が息づく世界，冒険のおもな舞台となるのは広大な地下迷宮・ダンジョンだ。遠い昔に造られた建造物が，時代を経て廃墟となり，怪物どもが棲み着き，魔窟と化す。しかし，その奥に眠る秘宝の誘惑に打ち勝つ術はない。宝のためなら身の危険もいとわぬのが，冒険者の冒険者たる由縁だからだ。

闇に包まれたダンジョンの中での必需品といえば，やはり明かりだ。視界を確保するトーチや提灯がなければ，文字どおりお先真っ暗。マップ・ウィンドウを呼びだせば，ダンジョン内の地図を見ることができるが，明かりで照らされた部分しか見えないようになっている。これは不便なように思えて，じつは逆に未探索の部分が一目でわかり，またマップのつながりもわかりやすい。持っていた明かりを消されてしまうワナも関係なく，しかも一見わかりにくい隠し通路もはっきりと表示されるというスグレモノだ。ダンジョン探索にマップ・ウィンドウは必要不可欠なのだ。

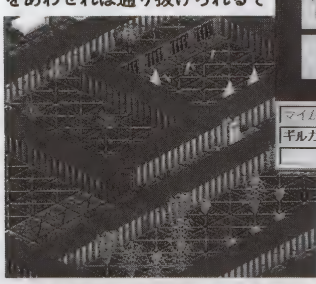
ダンジョン探索の必勝法，それはとにかく歩き回ること。歩きまくらないことには，中に何があるのかもわからないし構造もつかめない。マップはその大半がウィンドウの正方形の中にピッタリとおさまる形になっているので（塔だけは例外的に円形），まだ歩いていない場所に何か秘密が隠されているかもしれないのだ。なかにはトラップの一種である落し穴で落ちないと行くことができない部屋などもあるので，探索は入念に行なおう。ちなみにいったん開けた扉は，その前に立って“調べる”を選択すると，再び閉じることができる。イヤな敵は閉じ込めてしまうといい。





◀▲左の写真がマップ・ウィンドウ，上が実際のダンジョン画面。どちらも明かりで照らされた部分しか見えない

▼ダンジョンの中にはトラップがいっぱいあるが，タイミングをあわせれば通り抜けられるぞ





▲ダンジョン探索中に発見したアイテムは，地上にでたあと分配される。もらい手が多ければカードゲームで勝負

エンカウントには気をつけろ!!

敵との戦いに挑むとき，重要なのがエンカウントの方向だ。自分たちも敵も，隊列を組んで行動している。後衛にいるほど攻撃をくらいにくくなるのだが，エンカウント方向によってはとたんに隊列がくずれてしまうぞ。

▶敵から真正面にエンカウントすると，隊列はそのままですむが……









◀後方からエンカウントされたりすると，後衛が前衛に回ってしまうのだ

冒険こそ我が人生なり!!

ここまでつづってきた冒険ガイドは，あくまでこのゲームの初歩中の初歩の段階に過ぎない。さまざまな依頼や冒険をこなしていくうちに，いままで普通に暮らしていたのでは知りえなかった，未知の世界を知ることになるだろう。この広大な世界を旅する吟遊詩人がいるという話はあちこちで聞くし，どこかで悪意がうごめいているという不穏なウワサも耳にする。この世のどこかに妖精たちが住む世界があるとか，またかつて名を馳せた勇猛果敢な冒険者の話だとか……旅の数だけ冒険があり，冒険の数だけ神秘があるのだ。

また，旅するうちに冒険者は成長していく。年齢を重ね，居を構え，やがて愛する人と出会い，恋に落ち，結婚し，子を育み，そして子供とともに冒険の旅におもむく。そんなことだって，この世界ではできる。

とにかく，この『ルナティックドーン』の世界では，何をやるのも自由。特定の目的を果たさなければならないということもなく，この世界を旅して歩くことそのものが目的なのだ。なんらかの理由でエンディングを迎えたり，あるいは引退したりすると，自分の年表や冒険のデータを見ることができるが，それこそがあなたの冒険者としての人生の証。それが満足のいくものであったのならば，それはあなたなりのエンディングを迎えた，ということなのである。

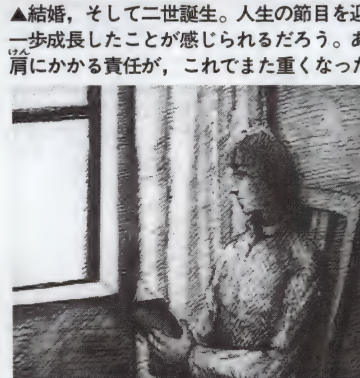
また，あなたに子供がいる場合，その子供にアトを継がせる，ということもできる。その場合，生前のあなたの活躍によって，あなたの英雄伝説が語り継がれていることもある。納得のいく人生が送れたのなら，今度は子供に夢を託すのもいいだろう。

『ルナティックドーン』の世界は，非常に懐が深い。すべてのダンジョンを踏破したとて決して終わりではないし，ましてや，まだまだ駆けだしのあなたには，やるべきことがいっぱいある。未知の世界を見すえて，悔いのない人生を送ろう。





▲結婚，そして二世誕生。人生の節目を迎え，また一歩成長したことが感じられるだろう。あなたの双肩にかかる責任が，これでまた重くなったぞ



◀引退後，自らの半生を回顧する。あなたの冒険譚はどんな話かな？

ARCADE GAME GALLERY

アーケード・ゲーム・ギャラリー

戦国ブレード



■発売元：彩京
■稼働中

■ はじめに ■

今月の「アーケード・ゲーム・ギャラリー」では，『戦国ブレード』を紹介しよう。

彩京初の横スクロール・シューティングであるこの作品は，大ヒットした縦スクロール・シューティング『戦国エース』の世界観を受け継いでいる。そしてもちろん，弾よけのアツさも健在なのだが，「そんなこと言っている余裕はない」という人は，“自機プレイヤーは下半身無敵”というのを意識して，効率のいい弾よけを心がけよう。そうすると，敵のキビしい攻撃もかなり切り抜けられるようになるはずだ。 (小江哲朗)

●自機キャラクターの紹介●

『戦国ブレード』の自機キャラクターは5人。周辺に特殊な“場”を発生させる“飛蒼石”によって，自在に飛行する。また，それぞれのキャラクターにオプション・キャラがくっついており，通常攻撃やタメ攻撃での援護を行なう。

天外&善次郎

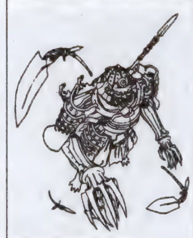


世直しと称して，全国で大破壊をくり広げる旅の仏僧。いまだおとろえを知らぬ体力と，鬼神のような法力の持ち主。



移動速度	120.0dot/秒 ※
当たりエリア	高さ：9dot 幅　：10dot
ショット	直進連射型
ボム	「坊主念仏地獄」効果範囲はせまいが攻撃力は高い。貫通しないので，耐久力のある敵に近づいて使うといい。
オプション	怪鳥「善次郎」
追従位置	自機の上
通常攻撃	集中攻撃型
タメ攻撃	「炎の善次郎」 炎に包まれた善次郎が突進する。敵に接触すると，ゆっくりと貫通しながらダメージを与える。
タメ時間	0.66秒

ハガネ&機銃槍



もとは敵軍団の改造兵士“傀儡兵”の1体。布津姫から授かった“飛蒼石”により封印されていた人間の魂が復活，反旗をひるがえす。



移動速度	127.5dot/秒 ※
当たりエリア	高さ：10dot 幅　：9dot
ショット	直進連射型
ボム	「来襲雷撃」画面全体に対し効果があるが，攻撃力は低い。ボム効果中は動くことができない。
オプション	謎の槍「機銃槍」
追従位置	自機が移動した軌道上
通常攻撃	直進攻撃型
タメ攻撃	「槍曼陀羅」 超強力な槍を発射する。射程距離が短く，敵に直撃させるには前方にでて使う必要がある。
タメ時間	1.00秒

こより&バサロ



千の善行を積むという，修行の旅をつづける巫女。当代きっての神通力の持ち主ながら，奔放にして突飛，欲が深くて情にもろい性格。



移動速度	127.5dot/秒 ※
当たりエリア	高さ：7dot 幅　：8dot
ショット	拡散型
ボム	「九字の術法」効果発生までに多少時間がかかるため，緊急回避に使うには不安があるが，攻撃力は高い。
オプション	式神「バサロ」
追従位置	自機の左上
通常攻撃	誘導型
タメ攻撃	「使役の術法」 ゆっくり前進し，敵に当たると一定ダメージを与えたあと破裂する。画面内に複数撃てる。
タメ時間	0.66秒

翔丸&菱花鏡



“人狩り”によって家族を失った若き剣客。自らの復讐のため“飛蒼石”を手にするが，その素性には謎が多い。



移動速度	142.5dot/秒 ※
当たりエリア	高さ：7dot 幅　：9dot
ショット	直進連射型
ボム	「那由他裂斬」画面全体に効果があるが，攻撃力は低め。ボム効果中にも動くことができる。
オプション	母と姉妹の形見「菱花鏡」
追従位置	自機の後方
通常攻撃	直進攻撃型
タメ攻撃	「蒼羅霊」 鏡から敵を貫通する光線を発する。発射時は幅が広く，時間とともに集束していく。
タメ時間	1.00秒

ユーニス&ソクラテス



公儀お庭番見習いの少女。忍猿のソクラテスとともに，けなげに任務を遂行する。内気でうたれ弱い性格をしており，生き別れの姉を探している。



移動速度	135.0dot/秒 ※
当たりエリア	高さ：6dot 幅　：7dot
ショット	拡散型
ボム	「忍法華の舞」画面全体に対し効果があるが，攻撃力は低い。ボム効果中は動くことができない。
オプション	忍猿「ソクラテス」
追従位置	自機の上
通常攻撃	斜め方向攻撃（最大4方向）
タメ攻撃	「火猿の術」 巨大化して火炎を吐きだす。効果範囲は狭いが攻撃力は高いため，対ボス戦で有効。
タメ時間	1.00秒

※図中のカコミは当たりエリアの範囲を表わす

●物　　語●

長きにわたり東の平野を治める名将が，ある日を境に豹変（ひょうへん）した。あやしげな軍団を配下に置き，“生霊狩り”と称し，貴賤（きせん）の別なく女人ばかりを強制的に城を召し寄せ，誰一人として生かしては返さなかった。やがて，その魔の手は近隣国にも及び，西国の姫君，布津姫もその手中に落ちることとなる。

☆

城内にて布津姫は，その恐るべき陰謀を知る。将は若き女人の魂を集め，究極の生物を創造せんと画策（かくさく）していたのだ。それは人の魂を食らい着々と成長を遂げ，最後の依代（よりしろ）として布津姫が取り込まれれば完全体となり，わずか数日で世のすべてを焼き尽くすという。

☆

姫を依代とする儀式は明日の日の出の刻，残された時間はわずか一昼夜。最後の望みを託し，姫は家宝“飛蒼石”を石牢の結界より城外に放った。

☆

“飛蒼石”は天をかけ，5人の勇者のもとに落ちた。蒼き光に導かれ，今，物語の幕が開く。

●ステージ構成●

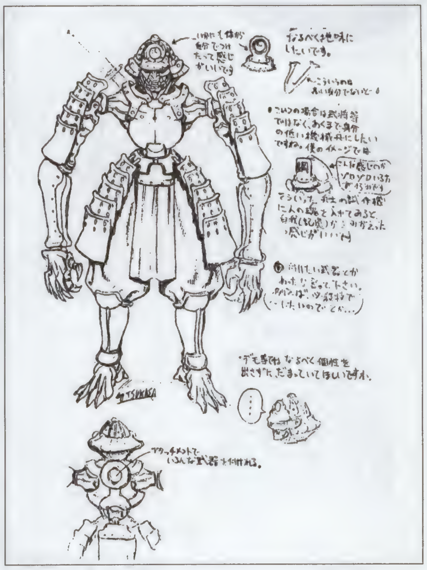
ステージ構成は下記のとおり。まず最初の4面中，3面がランダムで出現したあと，「城下町ステージ」に突入する。「外堀ステージ」終了後はステージ選択画面となり，コースを選択。また，エンディングはそこで選んだコースによって変化する。

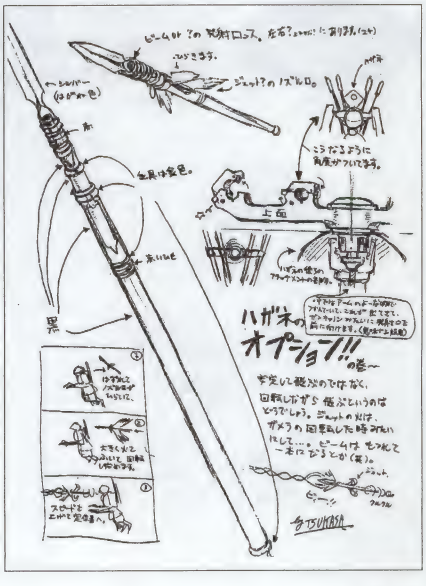
・渓谷ステージ・祠ステージ
・森林ステージ・雲海ステージ
↓
城下町ステージ
↓
外堀ステージ
↓
城内表御殿ステージ → 天守閣ステージ
城内下ノ段ステージ → 百鬼楼ステージ

ハガネ

▼直撃させればスゴイ威力の「機銃槍」。その細かい設定は必見だ







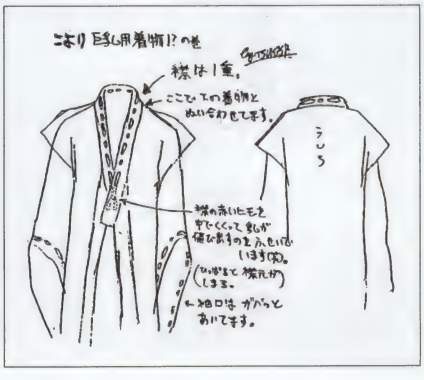
セクシー・禁断の章

ベーマガ別冊「A.A.シリーズ」でおなじみの「禁断の章」が，アーケード・ゲーム・ギャラリーにも登場。期せずして（?）女性キャラのイラストが多く集まったので，“セクシー”と銘打ってみた。

こより







▲▶キャラクター・デザイナーが司 淳にかわったせいか（?），『戦国エース』のときよりも，かなり豊満なボディになった。服装へのこだわりも，スゴイものがあるような……

翔丸

▼▶下の二つのイラストが初期デザイン，右が決定稿だ。左下の絵と比較すると，やはり決定稿のほうが「復讐の剣術士」という設定に，よりマッチしている気がする







天外

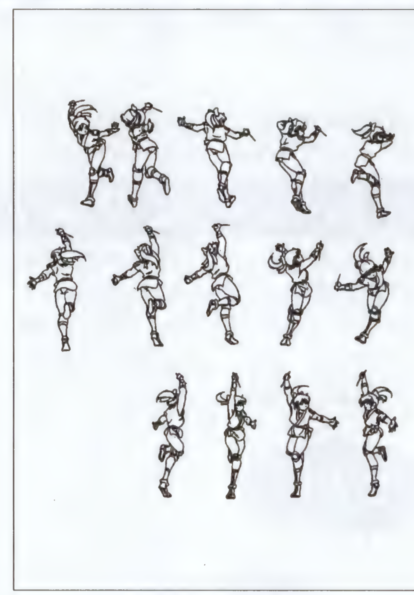
▼初期デザイン＆決定稿。1枚だけとは，なんともさみしい



布津姫

▼捕らわれの姫君・布津姫。果たして彼女を救えるか……





ユーニス

▼▶左下が初期デザイン，真ん中下が決定稿。さらに，ボム「華の舞」の原画までも掲載した。余談だが，ワオキツネザルのソクラテスは，相当な愛煙家であるらしい

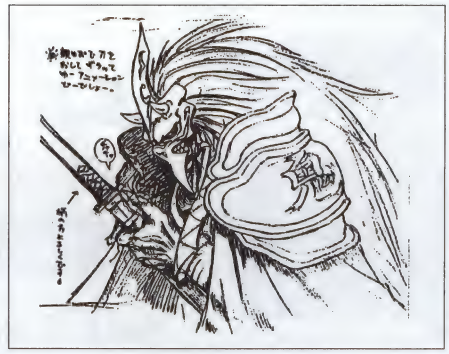






鬼道衆

▼旋風の狂戦士「惨眼」。猟奇的な暗殺術で名をはせた外道忍者。全身に狂気を忍ばせ，つねに単独の行動を好む



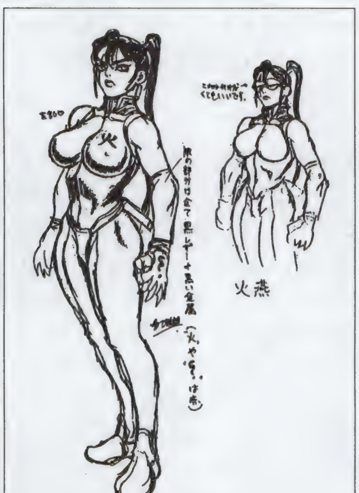
◀▼血風の魔剣士「炎鬼」。金色の仮面に鬼の素顔を隠した“鬼道衆”頭領。魔道の術にたけ，かつて打ち倒した，百余人の剣技の達人たちの魂を力の源としている





▲不動の大巨漢「鉄斬」。盲目ながら，天外を超える怪力を持つ山伏だ



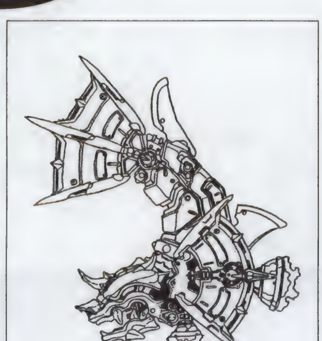




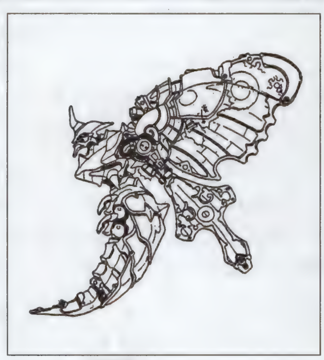
▶◀紅蓮の闇姫「火燕」。右目に赤い義眼を持つ女忍者。炎を自在にあやつる炎術を得意とし，戦国の闇に暗躍する。かつて神羅騒動の際に死亡したかに見えたが，復活

ボス

▶雲海ステージ・ボス。飛行戦艦を倒し、さきへ進むと、金のシャチホコのような姿を現す



▶脱皮して巨大なチョウになる。ボスの形態が変化するのはめずらしくないが、生物の成長をテーマにしているのは斬新







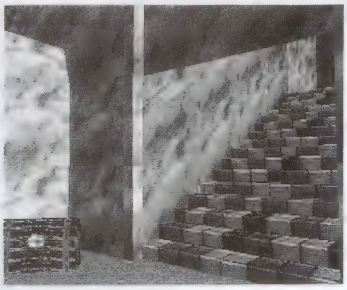
◀森林ステージ・ボス。幼虫から、サナギの状態へ。さらに一定ダメージをあたえると……

サターン版『戦国ブレード』イラスト・コンテスト開催

『戦国ブレード』サターン移植決定を記念して，彩京が『戦国ブレード』に関するイラスト，写真を募集する。基本的に，すべての応募作がソフトに収録されるぞ。入賞者には豪華プレゼントもあるとか。

募集内容

●通常イラスト……A4以下。カラー白黒を問わず。
●CGイラスト……横640×縦480ドット以下。画像形式はBMP, JPEG, TIFF, GIF, MAG, PI, PSD, PIC, Q4のみ。圧縮時はLHA（*.LZH）を使用のこと。
●写真……3Dフィギュア，コスプレなど。
※横長のほうが大きく掲載されるぞ
●〆切り……7月31日消印有効。
●応募先
〒604 京都市中京区東堀川通御池下ル三坊堀川町55-1
大同ビル5階 株式会社 彩京
戦国ブレードイラスト ③係



ゲーム考現学
《第23回》“リアルの極致”

Written by 山田　整&“永久機関”

今回は話の都合上，特定のシリーズではなく“リアルさ”をウリにした2作品を中心にダンジョンもののゲームを取り上げた。次回は予告どおりシンプルなダンジョンもの，“シンプルの極致”。登場ゲームは『シレン』『ローグ』など。なお次々回は，ボードRPG『D&D®』のシステムあるいは背景世界などを持った諸作品を取り上げる予定。

リアルの構築

もともとコンピュータというのは，戦争中に大砲の砲弾の軌道を計算するためにつくられたのが最初だといわれている。人間では不可能な膨大な計算を瞬時にこなすことによって，「現実」の一部を切り取って架空の空間に再現すること……つまりコンピュータとは，“リアルさ”を生みだすために造られたものだともいえるわけだ。

そして最初は1か0の信号しか表示することのできなかったコンピュータは，やがて数字を扱えるようになり，文字をおぼえ，グラフィックを表示させるためのドット(小さな点)を画面上にうつことができるようになり，それを集めて映像を構成しはじめ，さらにはその映像を動かしてアニメーションを映しだすことが可能になった。現在では，テレビや映画なみの映像と音声を自在にあやつれるまでに進化を遂げている。一部の専門家だけでなく，ディスプレイを目にするすべてのユーザーに直接“リアルさ”を届けられるようになったわけだ。アニメーション（動画）のつぎにくる進化，「体感」を実現するためにはハード面での大きな進歩が必要だから，ここしばらくは現在の状態がつづいていくだろう。

コンピュータ・ゲームにおいてもこの流れは当然のように反映されている。というより，じつのところゲームの歴史は（一部をのぞいて）リアルさを追求する歴史だったと言っていい。プレイヤーにより深くゲームにのめりこんでもらうには，ゲーム世界が「もう一つの現実」であるかのように錯覚させることがてっとりばやい手段だからだ。かくして，最近のゲームには美しい映像と音声が欠かせないものとなった。3Dポリゴン＋テクスチャーマッピングで描かれた複数の宇宙船が画面中をところ狭しと飛び回るのが珍しくもなくなった最近のゲームの姿は，かつての時代，文字を組み合わせてキャラクターらしきものを表現するのがせいぜいだった時代を知っている人にとっては隔世の感がある。

だがじつのところ，それら“リアルさ”を追求するソフトにもおおまかにわけて二つの傾向がある。そのうちの一つ，「なにがなんでもリアル派」はフライト・シミュレータを筆頭とするスポーツ・ゲームだ。これについては，理由を説明するまでもない。飛行感覚，あるいは実際のプレイ感覚という“錯覚”を味わうためには，“リアルに見えること”が必要不可欠だからだ。

またもう一方の傾向，「ほどよくリアル派」の代表としては「ダンジョンもの」が挙げられる。これについては解説の前にまずつぎの二つの作品のことを……“リアルさ”においても最先端をいっている二つのシリーズの紹介を読んでほしい。一つは迷宮の中を出口を求めて歩き回り，出会う敵を銃でなぎたおすアクションゲーム，『DOOM』シリーズ（日本での発売はイマジニア社。DOS／V，PC-98，Windows95，スーパーファミコンなどで発売中)。もう一つが剣を片手に必死で敵と戦うアクションRPG，フロムソフトウェア社製，プレイステーション版の『キングス・フィールド』シリーズだ。

殺られる前に殺れ!!

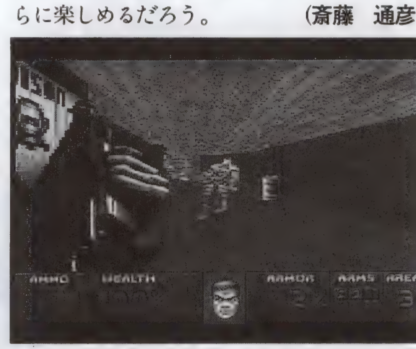
3Dアクションゲーム『DOOM』シリーズの主人公は，アクション映画の主役なみに強い。銃弾を何発もくらっても倒れない頑健さと，「まれにみる当たり判定の甘さ」によって絶大な命中率を誇る射撃の腕。ゆえに，たとえ前方からショットガンを持った数人の男たちが迫ってきても恐くはない。慣れればピストルの連射で，反撃をくらうことなく屍にしてしまえる。さらに強い敵がでてきたとしても，強力な武器を拾えば十分に対応が可能だ。

だがそんな主人公であっても，このゲームではしばしば死ぬ。なぜか？……画面の明暗にまぎれて見えにくい遠方，あるいは背後の隠し部屋といった死角から攻撃してくる敵が多いのだ。突然敵の奇声が聞こえ，どんどん体力ゲージが減りはじめる瞬間は，恐怖以外の何物でもない。ホールに張りだしたテラス，上下に動く床といった立体的な迷宮それ自体も，敵に格好の射撃場所を提供している。狙撃兵的な恐ろしさを敵は持っているのだ。このような状況には，どう対処すれば良いか？……まずは自分の周囲すべてに気を配ること。動く物はとりあえず撃つこと。敵の位置は必ずおぼえること。どれも当たり前だが，この単純なキビしさが『DOOM』にリアルな判断力を要求するサバイバル性を与えているのだ。

なおこのシリーズは日本ではイマジニア社から発売されているが，DOS／V，Windows95などで発売中の『II』では，通信による対戦が可能となっている。純粋に射撃戦での判断とサバイバル性という点では，こちらのほうがさらに楽しめるだろう。　（斎藤　通彦）



▶武器や弾薬、防具はリアルに減っていくので、補給が生死の境をわける



▲襲いかかるモンスター。鉛の弾で穴だらけにするのだ

迫りくる恐怖

キミは岩だらけの海岸にうちあげられている。BGMを切ってあるので，聴こえるのは波の音ばかりだ。見上げると空は暗く，星が見える。見おろすと塩からい水がある。ポリゴン技術のおかげで，見上げるも見おろすも自由自在だ。手にしているのは短剣一本。

このままでは，しかたがない。そこで左へいくと，激痛が走り視界が（画面が）赤くなる。見おろすと魚が足をかじっている！　おどろき，陸へあがると，そこには文字どおり見上げるばかりの巨大なイカが！　イカは触手を振り上げる。画面は真っ赤になり，キミは自分の絶叫を聞く……

（はっ，夢か）

キミは岩だらけの海岸にうちあげられ……

……これが『キングスフィールドII』。名実ともにプレイステーション（以下PS）の代表的RPGだ。PSのありあまるポリゴン処理能力を生かし，すべてがポリゴン化された3D空間。そこでキミたちを待つ運命は……

イカに食われて死亡。

海に落ちて死亡。

溶岩に落ちて死亡。

なめくじに溶かされて死亡。

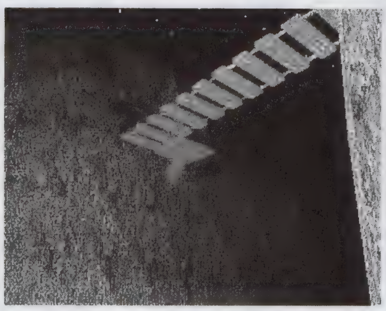
トロッコからころがり落ちて死亡。

……待て，逃げるな，聞いてくれ。これはいいゲームなんだ。なんといってもこのゲームは，3Dが3Dである意味がある。やぐらの上から弓を射かけてくる弓兵，がけの下から羽音をたててやってくる人食い虫，壁のむこうで剣をふる音だけがするスケルトン。しかもすべてのモンスターが強敵だ。

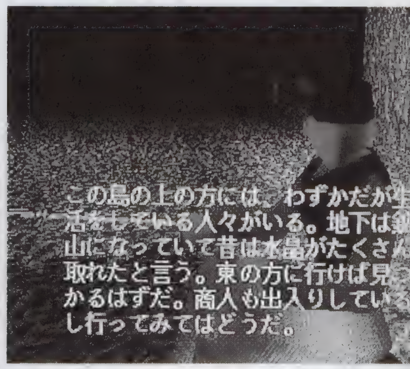
こんなゲームがこれまでにあったか。

しかもダンジョンはむちゃくちゃに暗い。あんまり光加減がリアルなんで，モニタの明度はつねに最大にしておきたいぐらいだ。

2Dでもできるような3Dゲームがひしめくなかで，本当の意味でバーチャルな恐怖を教えてくれるゲーム。それこそが『キングスフィールドII』だ。　　　　（桂　令夫）

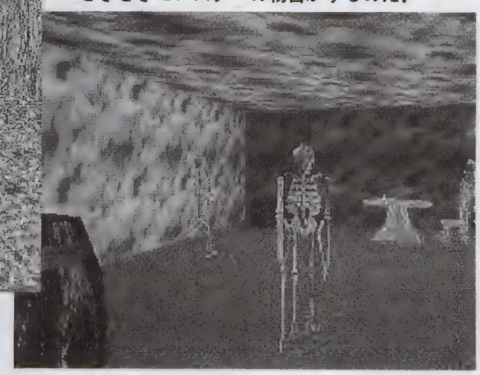


▶美しいポリゴンで構成される，何のへんてつもないつり橋。でも安心してはいけない



▲ゲームをはじめてすぐに出会う釣り人。ゆっくりとふりむくのがホラー映画みたいでこわい

▼白黒だとわかりにくいだろうがダンジョン。ときどきモンスターの物音がするのだ！



おわりに

ダンジョンものの諸作品において，リアルさの追求を最初に明確に打ちだした作品は『ダンジョン・マスター』シリーズだろう。4人のパーティを組んで迷宮の中をリアルタイムに動き回り，敵と出会えばフィールド上でそのまま戦闘に突入し，倒せばその装備が手に入る（報酬としてお金が入るのとはちがう。敵の持ち物が手に入るという“リアル”だ）。味方に有効なトラップはそのまま敵にも作用するから，強い敵を落とし穴に誘い込んで勝つことも可能だった。また迷宮内に捨てたアイテムも決して消えず，冒険のあとでもどってくれば当然のようにその場に残っていた。はじめてこのゲームを目にしたユーザーの中には，カルチャーショックに近い感覚を感じた人も多かったようだ。

それからこのゲームのあとを追うようにして，“リアルさ”を追求したゲームがいくつも発売され，いまでもその傾向はつづいている。だがそれらのゲームは，コンピュータの性能が格段に上がってきた今，逆説的な問題に直面している。

「いったい，どこまでリアルに再現すればいいのか？」

……いわゆる「原作もの」のゲームに関して昔からいわれていたように，「リアル」と「ゲーム性」というのは，とことんまで突きつめると一致しない場合が多い。先月「ガンダム」ものの記事でも書いたが，過剰なリアリティはゲーム性にいちじるしい障害をもたらす。剣や槍の攻撃が一撃決まった瞬間に終わってしまう格闘ゲーム，ゲリラのように物陰からひたすら狙撃をくり返し，プレイヤーが襲ってきたら一目散に逃げだす有能な敵ばかりのアクションRPG……そんなものはゲームとは呼びがたいだろう。仮にそれに目をつぶったとしても，「プレイヤーとキャラクターの能力が別物」という根元的な問題は最終的に残る。ゲーム中のキャラクターは成長しても，それをあやつる人間の反射神経はさほど成長しない。プレイヤーがキャラクターの能力を持てない以上，「究極のリアル」などというものは本来存在しないのだ。

だからわれわれプレイヤーが望むべきことはただ一つ。

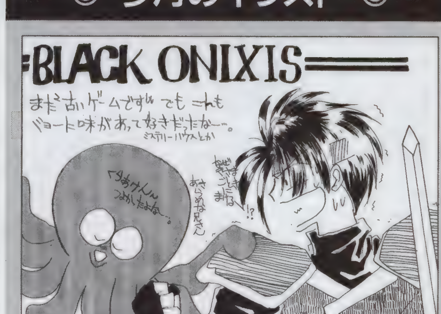
「それが“リアルの極致”であるかのように錯覚させるゲームを見せてほしい」

『DOOM』はリアリティのかけらもない射撃の快感を背中合わせにすることで，背後から襲われる恐怖をリアルに演出した。

『キングスフィールド』はそれとは逆に徹底的な非力さと無力さを強調することで，冒険の緊張感をリアルに演出した。

ゲーム中にプレイヤーが感じる爽快感，達成感，緊張感，恐怖感こそが本当の“リアルさ”であり，グラフィックやサウンドなどは結局のところそれを呼び起こすための道具に過ぎない。メーカー側がそれをよく理解し，良い意味でプレイヤーをだましてその意識を誘導するゲーム・システムを造り上げられるようになったとき。そのときはじめて“リアルさ”をウリとしたダンジョンものは，新しい姿を見せはじめるのではないだろうか。

今月のイラスト



by 渡瀬　右京

▲おお，『ブラックオニキス』。約10年前にPC-8801用として発売されたこの作品によって，パソコン・ゲーム界でRPGという分野が一躍有名になったのでした。（当時としては）可能なかぎりビジュアルに凝った演出が勝因でしょう。ちなみにイラストのタコ野郎には，筆者もさんざん泣かされました

第9回

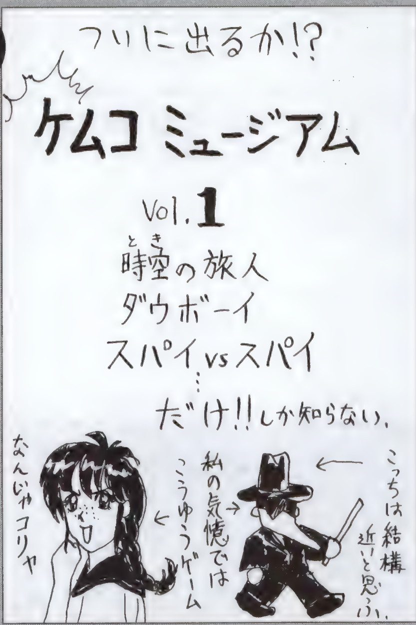
おハガキ指南役
服部陽一郎(陽の字)

にわかには信じがたいことではあるが，なんと今，陽の字は社会人をやっている。毎日，定刻に電車に乗り，原宿にある仕事場でせっせと働いているのだ。ウソくせー。自分でいってて信じられないよ。これってひょっとして，うわさの“ユメオチ”ってやつかしらん？

ま，でもさ。こんなコーナーで常連やってたようなヤツでも，世の中渡っていくことはできるんスよ。投稿者諸君も励みにしてくれたまえ。

寝不足つづきでつらいけど，ハガキがオイラを呼んでるぜ。

金賞 5Exp.
東京都小金井市・ほりぴり(40Exp／4位)



★世の中，美しい思い出として心の底にしまっておいたほうがいいことがある。でもファミコンの『時空の旅人』，たしか女の子はでてこなかった。

銀賞 4Exp.
福岡県飯塚市・ばーす・すとーん(22Exp／10位タイ)



★リミックスはでないけど，デラックス・バックはでるらしい……って，でたらめ言ってちゃいけないよ。最近，投稿もリミックスが多いような。

闘来 読者の闘技場

文字ネタ部門 2Exp.

とりあえず，今シリーズの最後まではオイラが担当をつづけることになっているが，そろそろつぎの担当者を選考しなくてはならない。……アイツか～。アイツはな～。

●プレステ，サターンともに初期定価で買ったぼくは，最近ある意味笑いが止まらない。
神奈川県横浜市・さぎのみやぷりん
(22Exp.／10位タイ)

★へへー。オイラじつはまだ。

●

●プレステ版の『セーラームーンSS』って，セーラーサターンがやけに弱いような気がする。
神奈川県綾瀬市・アコピャン
(46Exp.／2位)

★皆口裕子の声さえ聞ければ万事OK!!

●

●『鉄拳3』は，とにかく新キャラが楽しみだ。
神奈川県横浜市・さぎのみやぷりん
(22Exp.／10位タイ)

★それより，カズヤはどうなっちまうんだ。

●

●スーファミで『ときメモ』をやっている人にも詩織ちゃんの心の声が聞こえるらしい。
神奈川県横浜市・さぎのみやぷりん
(22Exp.／10位タイ)

★『ときメモ』ネタ，もう一丁。

●

●山崎竜二へ。72時間耐久『ときメモ』に挑戦せよ！
北海道苫小牧市・飛燕昇龍脚
(2Exp.)

★しっかし最近，やたらと『ときメモ』ネタの投稿が多い。それも，あからさまにハタチ過ぎてそうな野郎どもからだ。これではたして，日本に未来はあるのか。あ，そういやうちの会社でも2人ほど……何でもない。

●

●CSGに出展されていた『スパルタンX』をみて，「あっ，カラテカだ！」といっていた人がいました。
愛知県名古屋市・NA+M+PA
(12Exp.)

★むかしの人気ゲームは話題にことかかないもんだ。『カラテカ』偉大なり。

●

●なんか『ダライアス外伝』がでてから「～外伝」ってのが多くなったなぁ。
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
(38Exp.／5位)

★外伝ならハズしてもかまわないしな。友人と，いくつ言えるか競うといいぞ。編集部でやったらマイナーなのばかりでてきたケド。

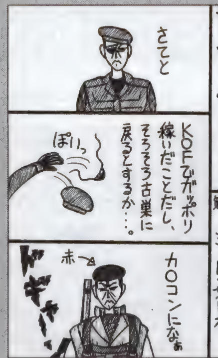
●

●『だい好きッス』の保健室で出題される問題ですが，23にもなって全然わかりません。
神奈川県横浜市・さぎのみやぷりん
(22Exp.／10位タイ)

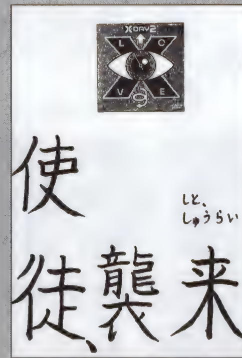
★やはり日本の未来が不安だ。しかもさぎのみやって，オイラと同い年だしさ。

イラスト部門（3Exp.）

先月号で，大幅な集計ミスがありました。おわびするとともに，今回の集計で訂正させていただきます。もっとも，今回はオイラに手落ちはなかったようで。でもゴールデン・ウィーク進行を忘れてたようじゃ文句は言えないかな。



神奈川県綾瀬市・アコピャン
（46Exp.／2位）
★見捨てられたふたりの部下……軍隊のヒ・ミ・ツ。



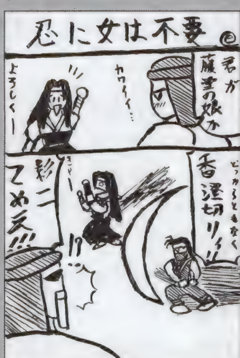
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
（38Exp.／5位）
★今回特集やってます。ただし『X-DAY2』のほうだけど。



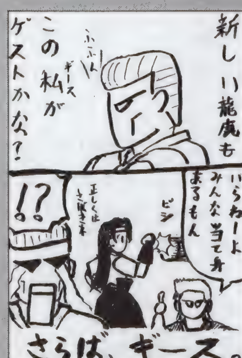
愛知県刈谷市・絵入安
（59Exp.／Top.）
★ハガキの裏に次回予告まで書いてある。



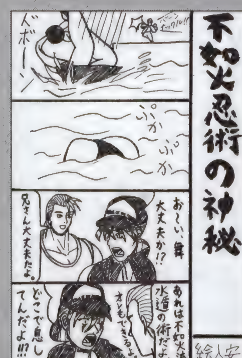
東京都小金井市・ほりぴり
（40Exp.／4位）
★最近の不良ネーチャンは，スカート丈が短い。



長野県松本市・END
（44Exp.／3位）
★免疫がない男ほど，女性に冷たいのだ。ニンニン。



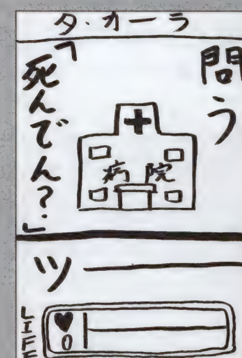
長野県松本市・END
（44Exp.／3位）
★当て身，受け流し，さばき。どれも同じだー//



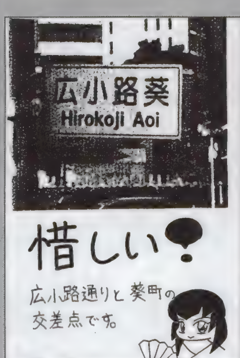
愛知県刈谷市・絵入安
（59Exp.／Top.）
★水中ク○○○にも見える。どうやって修行すんの？



東京都小金井市・ほりぴり
（40Exp.／4位）
★時効だと思うが，メガドラ版はひどかった。



神奈川県横浜市・新歓1005円
（32Exp.／7位）
★最初の“タ・カーラ”がいちばん笑える。



愛知県名古屋市・NA+M+PA
（12Exp.）
★セガの人，愛知出身？

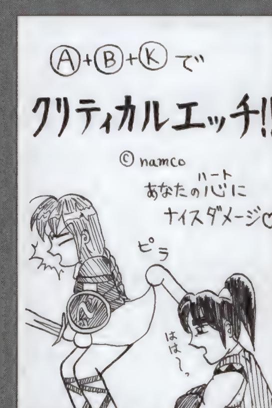


愛知県刈谷市・絵入安
（59Exp.／Top.）
★ゲームキャラって遠い存在かも……。



和歌山県橋本市・ほっと
（6Exp.）
★心労ならむしろハゲるのではないか。

今月の大ボケ（おしごとキビシーッの刑）



東京都小金井市・ほりぴり
（40Exp／4位）
★本人もさすがに大ボケを覚悟しているらしい。そのいさぎよさに免じて，やっぱり大ボケ。よろしい，今後も大ボケ道をひた歩むがよい。就職活動も忘れずに。

今月のエナジー・ドレイン

3月15日から4月14日までの間に発売されたサターンのソフトは全部で45本（/）だった。ゆえにエナ・ドレのターゲットは前回4，5位のほりぴり，Rewiのご両人。
▲ほりぴり：34+11=45→−5となり40Exp.
▲Rewi：35+0=35→−4となり31Exp.
ほんと今シリーズのエナ・ドレは強烈。でもトップの絵入安にはなかなかヒットしないのが，ちょいとくやしいな（？）
次号は4月15日から5月14日をチェック！

闘技場戦士ランキング

1	絵入安	59Exp.
2	アコピャン	46Exp.
3	END	44Exp.
4	ほりぴり	40Exp.
5	ズオウ・リアキ	38Exp.
6	ともこざる	33Exp.
7	新歓1005円	32Exp.
8	Rew	31Exp.
9	色瀬秋代	27Exp.
10	ばーす，さぎのみや	22Exp.

闘｜技｜場｜通｜信

『読者の闘技場』ではコンピュータやゲームを題材にした，みんなが楽しめる爆笑ハガキを募集中。下記の注意をよ～く読んで，ネタが新鮮なうちにどしどし応募すべし。

投稿の注意：ハガキまたは同サイズの紙を縦にして黒インクで描くこと。ボールペン，鉛筆は不可。文字ネタは48文字以内，ハガキ1枚にネタ二つまで。

投稿の宛先：マイコンBASICマガジン編集部『風来　読者の闘技場』係

レスキュー！COMPUTER GAME

メーカーがアナタの質問に直接回答する

このページでは，各ゲーム・メーカーのスタッフに，読者のみなさんから送られてきたコンピュータ・ゲーム関連の質問に直接答えていただく。いわば「誌上公開質問状・ゲーム編」。質問したいことがある人は，下記までどしどしお便りを送ってほしい。

●〒141 東京都品川区東五反田 1－11－15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「レスキュー！COMPUTER GAME」係

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

Q. もうすぐ，ネオジオ版『龍虎の拳 外伝』が発売されますが，そうなると気になるのが「ボスキャラ使用コマンドはあるのか？」ということです。中ボス・シンクレアの華麗な剣の舞を，僕の手で再現したいのですが……。もしコマンドがあるなら，ぜひ教えてください。

【大阪市・シンクレア命19才】

A. ネオジオ版では以下のコマンドを入力することで，シンクレアとワイラーが使えるようになります。

《シンクレア使用コマンド》

①キャラ選択画面で，カーソルを不破　刃に合わせてBボタンを押す。
②そのあとは，すぐ左のキャラにカーソルを合わせてBボタンを押すのをくり返す。
③最後にロバートにカーソルを合わせてBボタンを押すと，シンクレアの「どうした？」という挑発の声が聞こえ，矢印が出現する。
④ここで左にレバーを入れると，シンクレアにカーソルが合う。

《ワイラー使用コマンド》

①キャラ選択画面で，カーソルをロバートに合わせてCボタンを押す。
②そのあとは，すぐ右のキャラにカーソルを合わせてCボタンを押すのをくり返す。
③最後に不破　刃にカーソルを合わせてCボタンを押すと，ワイラーの「へへっ」という挑発の声が聞こえ，矢印が出現する。
④ここで右にレバーを入れると，ワイラーにカーソルが合う。

シンクレアとワイラーの必殺技，特殊技，超必殺技のコマンドは右の表のとおりです。

なお，MVS版では，基板のカレンダーが4月26日（ネオジオ版発売日）を過ぎた時点で，自動的にキャラ選択画面にシンクレアとワイラーが出現しているので，自由に選ぶことができます。

（SNK・中岡）

Q. はじめてお便りします。4月号に掲載された『龍虎の拳 外伝』の紹介記事に「各キャラの誕生日にプレイすると，通常よりキャラの性能がパワーアップした状態で闘うことができる」と書いてありましたが，本当でしょうか。僕はMVSの基板＋ROMカセットを持っているので，ぜひ試してみたいのです。SNKさん，各キャラの誕生日を教えてください。

【東京都目黒区・キテるぜ！なおき25才】

A. 各キャラに設定された誕生日になると，タイトル画面に「HAPPY BIRTHDAY ○○(キャラ名)」と表示されます。また，キャラ選択画面の名前の上に「SPECIAL DAY」の表示が現れます。

各キャラの誕生日は，以下のとおりです。

3月29日	藤堂香澄
4月17日	王　覚山
5月20日	レニィ・クレストン
6月13日	カーマン・コール
7月24日	ロディ・バーツ
8月 2日	リョウ・サカザキ
9月 4日	不破　刃
12月25日	ロバート・ガルシア

効力は，当日の午後12時のコイン投入まで有効です。午後11時59分にコインを投入したあとで午前0時をまわり，日付が変わっても，効力は失われません。

ちなみに，このモードはMVS版のみです。

（SNK・中岡）

シンクレア

技名	コマンド
特殊技	
ターニング・エッジ	←＋A
スイッチバックソード	←＋B
ターニング・スタップ	←＋AB
ダウン攻撃	
ギロチン・スウィング	↘＋A or B
必殺技	
ビジョンカッター	→←→＋A
回転剣攻撃	↓↙←＋A
ダイブソード	↓↑＋A
打ち上げ技	
スラストキック	B
ターニング・エッジ	←A
ラッシュ攻撃	
→A，←B	
→A，B	
超必殺技	
ハイパーオーラ斬り	→←↙↓↘→＋A

ワイラー

技名	コマンド
特殊技	
アコーズキック	←＋B
投げ技	
バスタースルー	→＋C
ダウン攻撃	
バスターヒップ	↘＋A or B
必殺技	
レッドショルダー	→←→＋A
ブラックアウト	↓↘→＋A
跳ね返し	↓↑＋A
打ち上げ技	
しゃがみ中	A
しゃがみ中	B
しゃがみ	B
しゃがみ	A
ラッシュパンチの2発目	→A
ラッシュ攻撃	
→A，→A，→C	
→B，→B	

※ コマンドはすべて自分が右向きのときのもの
※ シンクレアの投げ技，ワイラーの超必殺技はありません

ナムコゲームサウンドエクスプレスについて

Q 僕はナムコゲームのファンで，ビクターエンタテインメントさんから発売されているCDは，ほとんど全部買っています。

ところが！『X－DAY2』を最後に，ナムコゲームサウンドエクスプレスが発売されていないので，気になっています。『タイムクライシス』と『ソウルエッジ』のCDを発売してほしいのですが……。今後，ナムコゲームのCDをだす予定はないのでしょうか。

【東京都立川市・IKA立川21才】

A ビクター・ナムコシリーズをご愛聴いただきまして，ありがとうございます。89年にエクスプレスシリーズが発足し，とくにここ数年は毎月のようにCDを発売してきました。今年に入ってからは，ご指摘のように新タイトルが発売されていない状況ですが，今後，質問のハガキでリクエストされた『タイムクライシス』や『ソウルエッジ』ほか，いっぱい発売していきたいと思います。

これからの予定としては，7月に『エレメカ大百科（エレメカ・ゲームの大特集)』，8月には『リッジレーサー』と『鉄拳』のUKリミックスCD（イギリス・レコーディングを含む新バージョン）を考えています。これからもビクター・ナムコシリーズをよろしくお願いします。ご意見，ご感想，リクエストなどがございましたら，どしどし聞かせてくださいさい。

（ビクターエンタテインメント・今井茂樹）

バーチャファイターキッズ

Q いまハマっている，『バーチャファイターキッズ』がサターンで発売されるということで，とても楽しみにしています。ところで，『キッズ』にはデュラル以外の隠れキャラは登場しないのでしょうか？　それと，2月に催されたAOUショーで，『バーチャロン』の攻略ビデオがセガから発売されるという張り紙があったのですが，『キッズ』のビデオは発売されないのでしょうか？

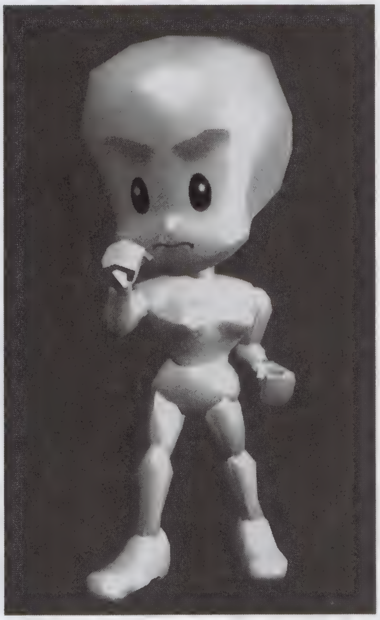
【滋賀県高島郡・ノレパン三世22才】

A 『バーチャファイターキッズ』の隠れキャラは「デュラル」のみですが，銀色のデュラルだけではありません。じつは，別の色のヤツも隠れていますので，探してみてくださいね。

そのほかにも，キャラではありませんが，シュンVSシュンの「ジャワティ」ステージ，ジャッキーVSサラのシカゴ・ステージ，パイVSパイの「エネルゲン」ステージのような，特定のキャラ同士の対戦でのみ出現するステージがあります。

攻略ビデオは，あの新宿ジャッキーが監修した『セガオフィシャルビデオライブラリーVol.2 バーチャファイターキッズ』が，㈱セガ・エンタープライゼスより，5月21日に発売となります。価格は4,800円です。こちらのほうも，どうぞよろしくお願いします。

（セガAM2研パブリシティ・中島靖支）



▲これが，『バーチャファイターキッズ』の隠れキャラの1人，銀デュラル。とてもかわいいよね

不思議のダンジョン2～風来のシレン

Q ベーマガ5月号の240ページに，『風来のシレン』のアンケート・ハガキを送ると，応募者全員にオリジナル攻略本をプレゼントする……と書いてありますが，この本は書店で発売されているものなのですか？　それとも，このプレゼントでしかもらえないのですか？

あと，攻略本と，ゲームをクリアしたときだけにもらえる「NINTENDO64」のクーポン券やマムルボンボンの特製ぬいぐるみを，いっしょにもらうことはできないのですか？

【福岡市・サザエ14才】

A 現在，チュンソフトでは『風来のシレン』の発売本数が45万本を突破したことを記念して，「風来のシレン　ダンジョン快感キャンペーン」を実施しています。

応募者全員にプレゼントされる攻略本は，「不思議のダンジョン2　入門の書」といって当社オリジナルの非売品です。まだ，お手元にソフト同梱のアンケート・ハガキをお持ちでしたら，ぜひご投函ください。

表ダンジョンをクリアしたかたにプレゼントされる「NINTENDO64」のクーポン券，および裏ダンジョン・クリア者にプレゼントされる「マムルボンボン」特製ぬいぐるみは，どちらも抽選で当選者を選出いたします。「入門の書」を入手後，なんと両方が当たった！という運のいいかたも，なかにはいらっしゃるかもしれませんね。

くわしい応募方法は，マニュアルや雑誌広告，店頭チラシにて告知中です。必要事項にもれがないよう，よーくチェックしてご応募下さい。いずれも，5月14日消印有効です。

応募先：〠160 東京都新宿区新宿6-24-20
丸増新宿ビル10階
株式会社チュンソフト
NINTENDO64 クーポン券の応募は
→ キャンペーン「快感2」係
マムルボンボン特製ぬいぐるみの応募は
→ キャンペーン「快感3」係

（チュンソフト・柄澤広恵）

ストリートファイターZERO2

Q 先日，ゲーム・センターで対戦プレイをしていたところ，相手が春麗で乱入してきました。ところが，この春麗は『ストZERO』のボディスーツのような服ではなく，『ストII』シリーズで着ていた中国服を着ていたのです！　見たところ，登場シーン以外はちがいはなさそうなのですが……。

この，旧コスチュームの春麗を選ぶ方法を教えてください。

【愛知県名古屋市・中山健太郎16才】

A 旧コスチュームを着た春麗を選択するためのコマンドは，以下のとおりです。

①キャラクター選択画面で，カーソルを春麗に合わせる。
②そのままカーソルを動かさず，スタート・ボタンを3秒以上押しっぱなしにする。
③スタート・ボタンを押したまま，パンチorキックボタンで決定する。

『ZERO』春麗と旧服春麗のちがいは，気功拳のコマンドが←タメ→+Ⓟであることと，しゃがみ強キックの1段目が必殺技キャンセルが可能であること，の2点。「気功拳はタメ技のほうが使いやすい！」という人は，旧服でプレイしてみてはどうかな？

なお，服の色は，パンチ＝青，キック＝赤（ピンク)，パンチ三つ同時押し＝エメラルドグリーン，キック三つ同時押し＝グレー，となっています。

（カプコン『ZERO2』企画担当・ねおぢぃ）

あくせすROOM

激筆☆闘巧野郎!!



◀愛媛県大洲市・21面そう
★まだ未公開のキャラが多い「バーチャ3」。はやく全部みたいな～



◀三重県度会郡・ともこざる
★世界人類の50パーセントは男の人です。しっかり描けるようにしとこーね



◀兵庫県神戸市・まりも
★ゴールデン・ウィーク、久しぶりに古いゲームを楽しんだ人も多いのでは？



◀大分市・ハーツ
★プレステ、サターンともにお安くなりました。これぞダブルおトク



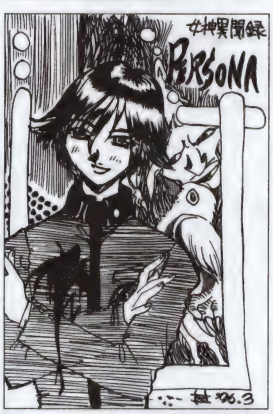
◀山形県米沢市・おーすん
★「ヴァンパイア」シリーズも息の長い作品ですね。まさに怪物ゲーム



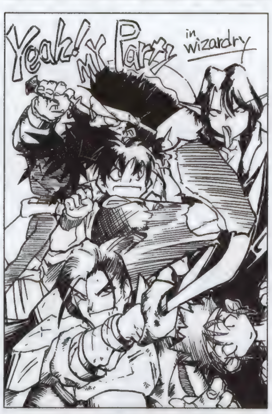
◀広島県東広島市・まくのうちコレキヨ
★古きを知り、新しきを知るっていうもんね。エンディングはもう見たのかな



◀三重県津市・コアラマン
★えーと、タイトルだけは……だめか。古いベーマガでチェックしましょうね



◀兵庫県・すすめバカボンズ
★さすがベーマガ読者、これまたシブいタイトルだなぁ。ペンネームもいかす



◀千葉県松戸市・八二八改め、のび
★人それぞれ、マイパーティーにおもい入れが……



◀三重県鈴鹿市・葵沙久羅
★テレビで未解決の伏線が、ゲームで解決されたりしないかな。しないな、きっと



◀東京都練馬区・浅井直
★さあ、64版「ゼルダ」ってどんなゲームになるんでしょうか。興味シンシン



◀千葉県柏市・鈴木有人
★誰がどう言おうと、「餓狼」シリーズの主役です！ おでこ広いけど

お便り待ってます

「あくせすROOM」は読者のみなさんが創るページです。イラスト・ハガキはもちろん、友だちへの伝言、サークルの活動報告なども受け付けます。どしどしお便りください。あて先はマイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係まで。お待ちしています。



読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんにちは。今年のゴールデンウィークは連休できそうなのでワクワクしている大出綾太（雨糸風片）です。

今月,『X-DAY2』の攻略（？）記事をやってます。1年以上も前にでたゲームなのに，いまだにやりつづけるほどほれ込んでるゲームです。何が気に入ったかって，そのセンスと，真剣にマジメに本気でゲーム作りに取り組んでいるという雰囲気かなぁ。似たようなゲームもいくつかあるけれど,『X-DAY2』にはかなわないんじゃないかなぁ，なんて思ってます。最近ゲーム・センターから姿を消しつつあるのが気がかり。ナムコにはぜひ家庭用への移植を直訴したいしだいなのです。

タイトル・イラストはアメリカ・テキサス州（オオッ！）・ひぃろぉさんです。今月も投稿ありがとうございます。では読ホンです。

こだわり 「それなり」じゃ，もったいない

3月号の機械科ボイラーズさんの意見にまったく同感です。それに補足するかたちで私の意見を述べたいと思います。

現在のゲームは，多くの人が開発に携わり，できあがった作品にはそれぞれの人の想いが込められているものだと思っています。作品として完成度が低いのは論外ですが，最近はそのようなゲームは淘汰されて，世にでてくるものはそれなりに遊べるものが多いでしょう。ただ，本当に「それなり」に遊んで終わってしまってはもったいないですし，創った側も，意図するところのほんの一角しか伝わらなかったのでは，きっと悲しむんじゃないかと思うんです。

遊ぶ側は，そうガッツかないで，いまよりもう少し余裕をもってゲームを楽しんでみましょう。いままで見えなかったものが見えてくるかもしれませんよ。そして創る側には，遊び手が作品のスミからスミまで楽しみたくなるような，そんなゲームを創ってもらいたいのです。そんなわけで『リング オブ サイアス』に期待しています。

【山梨県都留市・内藤武敏23才】

移植速度 現在の移植体制に疑問符

新世代機も普及が進み，移植モノが多く発売されていますが，最近の移植事情には以下のような問題点があると思うのです。

①移植決定が早すぎる

②アーケード・ゲームで，あからさまに移植を前提としたゲームが増えてきた

①の例は『ストZERO2』や『進め！対戦ぱずるだま』などで，前者は僕がゲーム・センターではじめて見た4日後に移植が発表され，後者はアーケードででる前から移植が決まっていました。移植されると言っても，早けりゃいいってものではないと思うのですが。

②は『ツインビー ヤッホー！』がそうでした。縦スクロールなのに横画面というのは，ちょっとあからさますぎるものがあります。ゲームは，使用しているハードを最大限に活用して作ることが望まれるわけですが，最近はそうではなく，移植先のことを考えて，内容をある程度抑えてしまっているものが多くなっているような気がします。

とくにアーケードでその傾向が強く，非常に残念でしかたありません。移植できないくらいのものを創って，家庭用ゲーム機との差を見せつけるくらいでなければ，ゲーム・センターでゲームをやる意味がないように思います。こんなことばかりしていると，そのうちゲーム・センターの客が減ってしまうかもしれません。

メーカー側も経営というものがあるので，ムリに現状を変えろとまでは言えませんが，あとあとのためにも，多少なりともまじめに考えておいたほうがよいかと思います。

ちなみに，上に挙げたゲームを批判しているわけではありません。念のため。

【千葉県印旛郡・RES 18才】

■大出：家庭で練習してゲーム・センターで腕だめしという楽しみかたもあるし,『鉄拳』や『ストZERO』のように家庭用で人気に火がついてアーケードに飛び火というパターンもある。早い時期に移植されるからこそのメリットもあると思うぞ。

読者間レビュー 『新日本プロレスリング 闘魂烈伝』（PS／トミー）

「プロレス」と「格闘ゲーム」。正式には同一視されないものかもしれませんが，たしかに『闘魂烈伝』には，これまで私が遊んでいた従来の格闘ゲームとは一線を画するものがありました。

その1。プロレスに体力ゲージは無用！ 一般的な格闘ゲームにつきものの体力ゲージは『闘魂烈伝』には存在しません。選手の身体の状態で，残りの体力を判断します。体力の減少は，疲労として選手の動作に影響してくるのです。

その2。プロレスに小技は無用！ 複雑なコマンド入力はいっさいなく，せいぜい十字ボタン1方向とボタン一つの組み合わせ程度です。そしてでる技こそちがえど（ごく一部をのぞいて）コマンドは全選手に共通しています。『闘魂烈伝』が私の目に斬新に映ったのは，プレイヤーの強さが「技量」よりも「読み」にあったからです。技を仕掛けるときに使うコマンドは，コントローラの三つのボタンのうちの1個だけで，相手の攻撃に打ち勝つと技が炸裂します。0コンマ数秒単位の複雑なコマンド入力とは無縁なのです。相手の技を予測して，自分はその技に打ち勝つボタンを押せばいいのですから，対戦で技をかけられつづけられたときのくやしさは，筆舌につくせません（笑）。

ゲームとしてツラいのは，試合後半での選手の動きが疲労により緩慢（かんまん）になり，遊ぶ身としてはイラついてしまうあたりでしょう。それでも，通常の格闘ゲームでは排除されてしまう，生身の人間の要素をふくんでいる点には好感を抱きます。

体力ゲージがなく，相手を一方的に攻めつづけて優位に立ったと思いきや「闘魂ラッシュ」で反撃をくらう。『闘魂烈伝』は，数値だけでは判断できない，人間の底力を秘めた相手と闘う格闘ゲーム――もといプロレスなのです。

【愛知県半田市・C・I 27才】

春になって，投稿量がジワジワと減少傾向へ……。いまが狙い目です(本当)。

～ときメモ論争の今だから書きたいレビュー～

ときメモ対戦ぱずるだま

これは「対戦ぱずるだま」のときメモ版です（他にツインビー版もありました）。実際、「対戦ぱずるだま」の続編、「進め！対戦ぱずるだま」も出ています。しかし、今回は最初に書いた理由で、この「ときメモ対戦ぱずるだま」について書きたいと思います。

まず、「対戦ぱずるだま」のルールについて書きましょう。まず「おおだま」と「こだま」があり、「おおだま」を３個つなげるとそれが消えて、連鎖すれば相手に「こだま」が降るのです。「こだま」は、隣接した「おおだま」が消えると「おおだま」になるという、いたって簡単なルールです。しかし、このゲームは「ぷよぷよ」とはちがい、５連鎖くらいでは相手のフィールドの半分も埋まりません。これによって、相手が連鎖するのを待って、降ってきたこだまを利用してさらに強力な連鎖を作ることができるのです。パズルゲームに今まで無かったパターンです。

さて、今度は「ときメモ」な部分についてです。キャラは「ときメモ」に出てくるたいていのキャラが出てきます。キャラによってこだまによる攻撃パターンが違いますが、自分のお気に入りを使うとまた格別でしょう。そしていざ対戦が始まると、画面内でキャラが動く、動く。消すたびに喋る、喋る。例えば友人Ｓいわく「詩織様の５連鎖以降の『もう最高』なんて聞いた日にゃ、恐いものナシって感じっすよ」（……絶句）ってなくらい、好きなキャラにはまることができるのです。

こういう、キャラクターが先行した形のゲームはとかく非難されがちですけど、これは、ゲームだけでも十分に遊べるものです。

ときメモにどっぷりつかっている人はもちろん、ときメモは好きだけど、ＳＬＧのほうのシステムがちょっと……、という人も、お気に入りのキャラのかわいらしさを満喫できます。

ただし、このゲームをプレイするときは、背後の視線を気にしない忍耐が必要かも知れません（笑）。

Ｈ８／４／９ TUE.

福島県いわき市　　新谷　剛史（15）

P.S.　高専で、ノートパソコンを買わされることになった。機種はFMV-575NL/S。誰か、これがどれくらいの機種か教えてください。

読者間レビュー

『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』（アーケード／コナミ）

◀【福島県いわき市・新谷剛史15才】……同じ『対戦ぱずるだま』（前作ね）でも、こちらのほうが難易度が低いように感じた。いわゆる配慮ってやつでしょうか

読者間レビュー

『ルナティックドーン 開かれた前途』（Win／アートディンク）

▼【鹿児島市・MIG-29 22才】……劇的な変化はないものの，『ルナドン』は回を追うごとに，確実に進化しているわけだ。このゲームはまさにパソコン向けと言えるね

読者間レビュー

ルナティックドーン　開かれた前途

（アートディンク･Windows3.1/95）

By MIG-29(BAHNだー！バイパーIIだー！)

実は、自分はこのゲームにあまり注目していなかった。何故なら前作『II』が余りにも期待外れだったからである。DX2でも遅い上にNPCの頭が悪い事が目立った戦闘シーン、バリエーションに乏しい依頼、16ビットマシンで無理な処理をしていたこと等がこのゲームに期待していた者を失望させたことであろう。

しかし、今度の「開かれた前途(以下前途)」では以前の『ルナティックドーン(以下ルナドン)』に不満をもらした者を唸らせるほどの出来に仕上がっていた(実際某月二回刊誌の『ルナドン』を酷評した編集者も絶賛するほど)。

まず目に付く改良点と言えば、前述した不満点を徹底的に洗い直した点であろう。戦闘シーンは一から作り直され、経験値システムや戦利品などが追加された。依頼にしても一つの事柄から関連するシナリオが複数発生するようになった。32ビット化により内部処理が高速化された。Windowsへの移行によってAV面が向上した。これ以外にも色々あるが、この中で自分が一番重要なことだと思う点を挙げてみたいと思う。

それは『NPCたちが生きている』事である。『前途』での彼らは以前の『ルナドン』と比べて非常に活動的である。彼らは自分の意志で買い物をし、パーティーを組み、依頼を受け、訓練をする。またプレイヤーの意志とは関係なく、自らプロポーズしたり逆にパーティーから離脱したりする。戦闘時には戦わずして逃亡する奴もいれば、HPの低いメンバーを身を呈してかばう者もいる。場合によってはプレイヤーのパーティーと戦う事もある。

これによって、『前途』が今までの『ルナドン』には感じられなかった「仮想現実での生活」を満喫することが出来るようになったのである。おいしい依頼を見つけたと思ったら既にほかの冒険者に取られていたり、自分の知らないうちに刺客が襲いかかってきたり、自分以外に大活躍する者を見たり、家族に三行半を突きつけられたり、強盗・殺人を働いた末に衛兵に追い回されたり、等々の体験が楽しめるのである。これらは一本道RPGならまだしも今までの『ルナドン』では体験できなかったことである。

最後に。自分は、「プレイヤーとコンピューターのパーティーが同時に行動し、互いに協力しあったり戦ったりするRPG」が現れる事を夢見ていた。しかし、それが『前途』として現れるには恐ろしく気が遠くなるほどの年月がかかってしまった。だがその甲斐あってか『前途』が国産パソコンゲームとしては屈指とも言える完成度を得ることが出来た。国産パソコンゲームを全体的な完成度の低さから忌み嫌っていた自分ですら夜更かしする位なのだから。ただ、ある動作をすればシステムごとスピードが落ちてしまうと言うバグをどうにかして欲しかった…。

P.S.最近家庭用・業務用ゲームメーカーがパソコンゲームに続々参入しているが、既存のパソコンゲームメーカーはどうなっていくのだろうか？既にWindows95という良い環境があるのに、それに背を向けていつまでも98VX対応ゲームを作るのならもう終わっているとしか思えないが…

96/03/12　PC-9821Bs(With Pentium ODP)＋WordPro96にて

突然ですが、前々から疑問に思っていたことを一つ。ディスクファックスはどこにいったのでしょう？　大容量、書換えを売りものにしたディスクシステムが、数ＭＢの容量、バッテリーバックアップをもつＲＯＭカセットに打ち負かされたのは時代の流れ、仕方のないことだとしても、あのファックスシステムまで捨ててしまうのはもったいない。

１０年程前、このシステムを使って全国規模のゲームトーナメントが行われました。各地の取扱店に自分の記録が入ったディスクを持って行き、そのデータを任天堂にファックス送信、集計し、順位を決めるという仕組みでした。そう、ＪＡＰＡＮコースやＵＳコースといったゴルフもの、またＣＡＲレースもありました。当時中学生だった私は結構、夢中になって参加していたように思います。現在でも、ベーマガが誇るチャレハイや、ダビスタのブリーダーズカップ、ぷよぷよマスターズ大会など様々な形式でゲームの交流は進められていますが、やはり何万人単位の規模で行われているのは見あたりません。どうしてなくなってしまったのでしょう？データ改造の横行によってシステム維持が難しくなったのでしょうか、それともコストの問題でしょうか。少なくともディスクシステムの衰退が１つの要因となったことは否めないように思います。

私はなぜそのシステムがなくなったのか知りませんから、それの現在における可能性について考えを述べる事は敢えて控えたいと思いますが、データの集計という点だけでいえば、現在のＲＯＭカセットにはほとんどにバッテリーバックアップが付いていますし、メモリカードを持つ機種ならなおさらのこと、それらを取扱店に持っていくだけで済むのではないでしょうか。

昔、インベーダーゲームの頃、ゲームは独りでするものでした。ファイナルラップが出た頃、仲間同士で競うことの楽しさが一般に広まりました。そして、対戦格闘ブームで見ず知らずの人と対戦するようになりました。これからはもっと多くの人数で一つのゲームを楽しんでもいいのではないでしょうか。

今、ゲーム市場は世界全体に広がっています。インターネットの利用によって、地球規模でのゲーム交流も可能でしょう。レースゲームで地球一速いドライバー、ゴルフゲームが地球一うまいプレイヤー、なんてのが生まれる日がくるかもしれません。世代を問わず誰でもが、気軽に参加できるゲームシステム、こういったものが早くできるといいですね。

１９９６／２／１８　大阪府箕面市　Ｐ．Ｎ．　たまにはＸ１　（２２）

大規模大会

大人数で一つのゲームを遊びたい

◀【大阪府箕面市・たまにはX1 22才】……ゲームで競うという意識が確立してきた現在ならば，こういった大会への参加者もかなりの人数になるはず。実際に開催されればおもしろくなりそうだ

過去の遺産

旧作ソフトが動く環境を保護したい

▼【奈良市・ウェアタイガー？才】……ゲームを“作品”として長く保存できないという問題も，だんだんと深刻化してきた。ゲームがソフトである以上，技術の進歩に密着しているので，さけられない事実ではあるけれど……

「過去に戻れる安心感」を大切にしたい！！

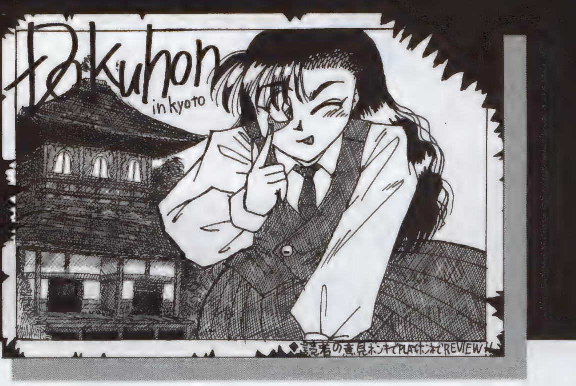
旧作ソフトの遺産保護を考える／FM－TOWNS”互換モード・システム”の有効性

ＦＭ－ＴＯＷＮＳⅡ（ＣＸ以降）シリーズのパソコンは、ＣＰＵの性能を従来の旧機種レベルに落とす「互換モード」という機能を備えています。一見”マシンの性能を落とすことに何の意味があるんだ？”とお思いになる方が多いと思いますが、参考までに「機動戦士ガンダム・ハイパークラシックオペレーション」という旧作ソフト。同ソフトは４８６ＣＰＵ／倍速ＣＤ－ＲＯＭ以降機種では【本来】正常作動しません・・・が、この互換モードを使ってマシンの性能を落とせば４８６以降の倍速マシンでも対応が《可能》となります。つまり「旧機種との互換性」という柔軟さがハードにあるため、ハードが進化を続けても”既存ソフトの利用価値”が変わることはない。（サポートは１００％完全ではないものの）ＴＯＷＮＳシリーズの最後継機Ｖ－ＴＯＷＮＳは、この”互換システム”の活用等により実に１０００本以上もの旧作ＴＯＷＮＳソフトの遺産保護を実践している。

ＳＦＣが登場した時、多くのユーザーが思ったに違いない「従来のファミコンソフトも一緒に使えたらな・・・」と。今回登場する「６４」も、残念ながら旧機種（ＳＦＣ）との互換性を持っていない。そのため「６４」が主流になってしまえば、ＳＦＣソフトの存在は”用済み”とばかりに確実に風化する。そしてＳＦＣは、数年後には今のファミコンのような惨状に陥ることが決定的だ。新年１月号／任天堂・山内社長の講演再現記事を読み、”新世代へ挑戦する”という意味で「ＮＩＮＴＥＮＤＯ６４」がいかに魅力的なマシンかは分かりましたが、「旧作ソフトの遺産保護」に対する意識の低さには閉口してしまった。ＳＦＣソフトの価格引き下げを他のメーカーに求め、６４との住み分けを図る形でマーケットの安泰を図る？余りにも安易で自己中心的だ。仮にＴＯＷＮＳのように”旧機種との互換を維持する形”でハードの進化が図られていれば、①旧作ソフトの既存価値が恒久的に継続する②マシンが滅んでもソフトの遺産は系列後継機に受け継がれるため、一つのハードで新・旧両世代のソフトを同時に運用できる③「旧作ソフト遺産保護」の有効性を考えても、復刻版ソフトの制作／ＴＡＫＥＲＵといった手段よりはるかに効率的・・・といった諸効果が期待できたはずだ（要するに旧来メディアの保護は、山内社長が考えるように金銭面の要素だけでは図れない）。

「旧来のソフト遺産にしがみつくよりも新世代ゲームを作る権利・楽しむ権利の方が大切」という意見もあるが、同時に”過去へ戻れる安心感”も保障されればさらに理想的ではないのか。ＴＯＷＮＳやメガドライブ＝３２Ｘの実践例が示すように、単一ハードで旧作ソフトの保護を図ることもメーカーの工夫次第で実現可能。復刻版ソフトの人気をみれば旧作ソフトへの需要の高さも伺い知れる。そこで改めて「６４」がＳＦＣとの互換性を備えていれば、一体どんなマシンになっていたか？を想像してもらいたい（数千本規模のＳＦＣソフト遺産を残らず取り込むのである）。それこそ「６４」は、２０世紀を代表する化け物のようなゲーム機となっていただろう（ＳＦＣユーザーも安心して６４への買い替えを図れたはずだ）。手前みそ的な内容になって申し訳ないが、（９８版ではＶＭでも動くような）旧作ソフトを４８６機やＷｉｎｄｏｗｓマシンで使っていける自由度＆柔軟性、この”互換システム”の存在は（ＴＯＷＮＳというハード自体の存在がマイナーなため）あまり知られてはいないものの、旧作ソフトの遺産に執着するユーザーの救済や、現役ソフトの商品寿命を延ばすという波及効果も生んでいる。ハードの衰退と運命を共にするソフトが数多いが、⬅このような埋没のさせ方がソフト達自身にとって最大の不幸である事に、一体どれだけの人が気づいているのだろうか？。新しいものだけを求め続ける人には何を言っても無駄だろうが、旧来メディアの保護に対するハードメーカーの後向きな姿勢により、「このソフトは９８０１用です。９８２１シリーズでの正常動作は保障できません」といった”先の見えたソフト”が次々と登場している。「謎の村雨城」「帰ってきたマリオブラザーズ」という｛たった２本｝のソフトのために、わざわざディスクシステムを【保存】している自分が悲しくなったりもする。《奈良市／ウェアタイガー》

▶埼玉県所沢市・トッリメ野沢



ときメモ＆アンジェ、両方プレイすることで見えてくることがある

男は男であり、女は女である。何を言いたいのかと言えば性別の差はなかなか越えられるものではない、ということ（まっ、時々パ○プカットとかいってその壁をこえちゃう人もいますけど）。男の子は小さいころから超合金で遊ぶことを宿命とされ、人形に興味を持とうものなら、女々しいと迫害された。また逆に女の子は人形と仲良くすることを義務づけられ、外で缶蹴りでもしようものなら、おてんばだと嘆かれたものである。つまり幼少のことから「ある理想の男の子像・女の子像」を手本として育てられて来た以上、人の根底をなす“感性”が異質のものとして形成されるのはごく当然のことなのである。

一般論から入ってが言おうとするのは、ゲームに対する評価でも男子・女子で真っぷたつに割れるのはある程度仕方のないことだということ。先程言ったように望まれてきたもの・経てきた環境が違う以上、その感じる心も違うわけで、そこに同一のものを求めるのは到底無理なのである。

男性ゲーマーと女性ゲーマーの差を痛感させられたのはやはり「ときめきメモリアル」に対する論争が勃発した時である。ほとんどの男性がこの恋愛シミュレーションにメロメロになってる時に、冷めた女性ゲーマーからはかなり手厳しい批判が加えられたもの。そしてそうした批判が来る度、ときメモ擁護団体を自称する男性（笑）からは必死の反論が来たものである。言っておくと私も「ときめき～」が好きな人間の一人である。だが一部女性からの指摘もあながち間違っていないなと感じている。

この間、ゆえあってアンジェリークをプレイすることになった。数多くの女性ゲーマーを虜にし、熱狂的ファンまで生み出したというネオ・ロマンスゲームである。率直にいえば「ふう～ん、こういうゲームか」といったところ。まぁ作りはまずくないし、やってるとどの辺に女性が“ときめく”のかもなんとなく分かる。ツボを押さえたソフトであることは認めるけれども、のめり込むというのとはまた違う。つまりこれが感性の差というやつで、この性別ゆえの感受性の違いがときメモ論争の根源をなしているように思う。

自分（男）がときメモにゾッコンだったらアンジェをやる女性もきっとこんな心情なのだと推し量る。自分（女）がアンジェにラブラブならば、ときメモをやる男性もこんな気持ちなんだろうと感じとる。ゲームシステムという表面に出てこない感情的興奮を理解するには、こうした手法で相手を理解するしかないように思うのだけれど、恋愛モノ論争、これで丸くはおさまりませんか？

大出さんが「ベーマガのルヴァ様」なら（１月号ファイナルステージより）僕は「読ホンのランディ様かな～」なんて暴言は、きっと「私って詩織ちゃんに似てるかも～」とかほざく大罪に匹敵するんだろうなぁ（両ファンからの眼差し怖し）。

S. Fujima

男と女の視点

『ときメモ』と『アンジェ』のはざまで

▲【東京都町田市・藤真新伊智21才】……この2作品のキャラ人気は，外見だけでなく内面的なこと（性格や心情）までひっくるめての人気。そのぶん，受けとめる側の“感受性”が大きな意味を持っているのかも

読者間レビュー

『バイオハザード』（PS／カプコン）

▼【大阪市・BIG☆BURN？才】……プレイした人間はかならず「コワイ」と感想をもらし，クリアした人間はかならず「よかった」とほめている（僕の周辺での話）。触れてみる価値は十分すぎるほどあるソフトだ

「バイオハザード」紹介レポート

暗闇、洋館、そして悲鳴－これだけの条件が揃えば、誰にでもホラーの一本でも書けそうなものだ。しかし、それ故に、ホラーゲームの製作は難しいといえる。どのゲームも似たようなシチュエーションであり、差を出すには恐怖の「演出」に頼るしかない。ＰＳ、ＳＳといった最近のマシンはＣＤ標準装備で、直接叫び声を出す芸当も難なく出来るし、ポリゴンのモンスターをぐりぐり動かすのもお手のモノだ。だが、それで果たして「恐怖」が表現しうるのか。「かまいたちの夜」がなぜあれほど恐かったのか、それはスーファミの表現能力の低さを逆手に取り、テキストをゲームのメインに置くことで、プレイヤーの想像力に「恐怖」の映像化を任せたからである。卑怯といえば卑怯で、賢明といえば成る程コロンブスの卵か、と感心させられる。逆に、「恐怖」を正面切って目にみえる形にしようとすれば、作り手のセンスがモロに問われることになる。これはクリエイターにとって冒険といえる。

カプコンのバイオハザードはどうだったのか？結論から言うと、「畜生、こんな恐いもの作りやがって」と悪態を付きたくなるほどの出来だ。物知り顔のマニアの中には、こういうモノがきっといるだろう。「こんなの ｱﾛｰﾝ･ｲﾝ･ｻﾞ･ﾀﾞｰｸの亜流じゃん。どうしてカプコンが作んなきゃいけないわけ？」この論理で行くと、フラッシュゴードンの後にスターウォーズを作ってはいけないことになる。かつて表現しきれなかった感動を再び我が手で作りたい、と考えるのはクリエイターとして当然であり、立派な創造的行為である。理屈を言わずバイオハザードを遊ぶが良い。ドアを開ける度に重圧がのしかかり、廊下を歩いてふと後ろを振り返ると目を血走らせたゾンビが口を…果たして仲間は生きているのか？本当に生還出来るのか？全てはゲーム中の出来事のはずなのに、「死んだらどうしよう？」と不安でしょうがない。普通なら一機やられた、それで済むことが、このＢＨでは恐ろしくてたまらないのである。強制的な映画視点、絶妙の戦闘バランス、暗闇に浮かぶドア、これら全てがあいまって、一つの恐怖世界を作り出している。とっつきにくいと言う人、それは我慢が足りない。正にこのシステム、この画面でないと恐怖はありえないのだ。クリアした人でないと正当な評価は出来ないと断言しておこう。続編の製作が決定したそうだが、安易に難易度を下げたりしないシビアな態度をカプコンには望む。

平成８年４月７日

ＢＩＧ☆ＢＵＲＮ

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日頃みなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15

電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係

ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION

エンターテインメント・サイド・インフォメーション

日本最大のコンピュータ・エンタテインメント・ソフトのショウ8月に開催決定

ゲームソフト・メーカーの団体「コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会」(略称CESA)が主催する「TOKYO GAME SHOW '96」が8月22日～24日に東京ビッグサイトで開催される。

CESAはアーケード，パソコン，ゲーム専用機などのプラットフォームの枠にとらわれないソフト・メーカーの集まりとして昨年末に発足した団体。

「TOKYO GAME SHOW '96」はCESA発足記念として開催されるもので，あらゆるプラットフォームのエンターテインメント・ソフト・メーカーが参加する最大規模のものとなる。また，業界・流通などを主対象としたショウとは異なり，あくまでも一般ユーザーやファミリー層に楽しんでもらうことを目的にしている。

会期中はゲームプレイ体験だけでなく，文化放送の「吉田照美のやる気MAN MAN」の公開生放送，人気声優のミニライブ，ゲーム・ミュージック・バンドのライブ演奏，カルトクイズ，抽選会，チャリティー・オークション，コスプレ・コンテストなどのイベントも予定されている。

また，高校・大学・専門学校生などエンターテインメント・ソフト業界に興味を持つ人を対象に「学生起業家伝」「ソフト産業欲しい人材，いらない人材」「CG最先端」「デジタル・エンターテインメント・ビジネス入門」などのフォーラム，セミナーも開催される。

入場前売り券は6月1日から首都圏の主要プレイガイド，ファミリーマート店頭などで発売される。一般は800円，小学生は400円，ポスター・チケットは1,600円。

当日券は一般1,000円，小学生500円。小学生未満は入場無料。

夏休みの計画には欠かせないイベントと言えるでしょう。

「SFCなぞぷよ通」でオモシロイベント「鉄腕キャンペーン」開催

6月28日～12月28日まで「鉄腕キャンペーン」と題したおもしろい趣向のプロモーションイベントがコンパイルの主催で行なわれる。

内容はスーパーファミコン用ソフト「SFCなぞぷよ」を解いて，パスワードをもらい，そのパスワードを記入して取扱説明書にある応募券を貼ったハガキを送ると，毎月抽選で500人(合計3,000人)にオリジナル・テレカが当たるというもの。

手順はゲームマップの中で「北出マン」を捜し「社長を捜して問題を解いてね」というメッセージを受け，こんどは社長を捜す。

社長と会えると「よくぞここまで。なぞぷよを解いてね」とおほめのことばがもらえ，なぞぷよが解ければパスワードがもらえる。

ふるって参加しよう。

「つかいらーくソフト」シリーズ毎月新作を低価格で発売

テラダ商電はパソコン初心者を対象とした「つかいらーくソフト」シリーズの第1弾「お絵かきくん」を発売した。同ソフトはPC-98シリーズとFM/V用でWindows95/3.1のDOSモード対応。価格は2,500円。

「お絵かきくん」は，マウス操作で絵を書いたり，ハガキに印刷できるグラフィック作成ソフト。

開発には，一般の小・中学生，主婦を参加させ，操作や画面表示でわからない点をすべて洗い出し，画面右下の「説明」ボタンを押せば状況に応じた専門用語抜きの説明が現れる設定となっており，パソコン操作入門ソフトの要素もある。

システムはDOS-BASICで組まれており，FDD1基のパソコンでも動作可。シンプル構成だが，初心者が迷うポイントを網羅したオンラインヘルプ機能は「ヘルプ機能のヘルプが欲しいほど難解な最近のソフトに対する提案」と寺田社長。

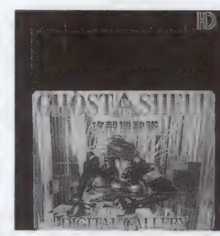
同社では同シリーズとして6月から毎月1タイトルずつ「家計簿」「こづかい帳」「農家収支帳」「成績処理」「株価分析」を順次発売していく予定。価格はいずれも「お小遣いで買える」(同社長)2,500円。

「GHOST IN THE SHELL—攻殻機動隊—」の描き下ろしイラスト・データがプレゼントされるぞ

劇場用長編アニメ「GHOST IN THE SHELL—攻殻機動隊—」が7月25日にビデオ(10,094円)，LD(15,244円)で発売されるが，原作者士郎正宗氏描き下ろしのビデオ用イラスト，LDのジャケット用イラストと，公開最終キャンペーンでテレカのみに使用されたキャラクター・デザイナー沖浦啓之氏描き下ろしのイラストのデジタル・データを収録したフロッピー「デジタル・ギャラリー」が抽選でプレゼントされる。

いずれも選りすぐりの貴重な作品で，壁紙やスクリーン・セーバーなどに利用できる。

欲しい人は，ハガキに自分の郵便番号・住所・氏名・年令・職業・電話番号を書き，「MAC」版か「Windows」版かを明記して，〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「デジタル・ギャラリー・プレゼント係」まで送ること。締め切りは6月7日。



▶めったに入手できない描き下ろしイラストのデータが収められた「デジタルギャラリー」



▲一流クリエイターが参加。近未来をリアルな描写で映像化し話題をさらっている「攻殻機動隊」

ベーマガ おたのしみプレゼント 6

1 『セガビデオマガジン 1996　4月号』

ドラマとアクションが高度に合体した「トア～精霊王紀伝～」をはじめ，強力ソフト19タイトル紹介のプロモーション・ビデオ。



提供：セガ・エンタープライゼス
2名様

2 プレイステーション版『キングスフィールドIII -Pilot Style-』

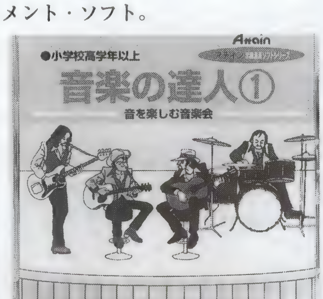
6月発売予定のプレステ版『キングスフィールドIII』のパイロット版。販売店配布用として作成された非売品。



提供：フロム・ソフトウェア
5名様

3 ハイブリッド(Windows／Macintosh)版『音楽の達人①－音を楽しむ音楽会』

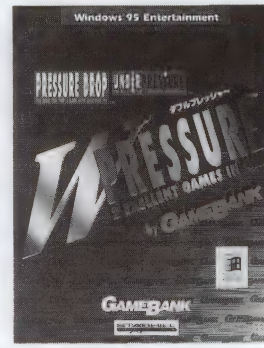
アテインの学習漫画ソフトシリーズ。リズムや音楽を目と耳で体験し，楽しみながら学べる音楽エデュテインメント・ソフト。



提供：アテイン
3名様

4 Windows95用『ダブルプレッシャー』

シューティング・パズル「Pressure Drop」とマウスだけで遊べる時間制パズルゲーム「Under Pressure」の二つのパズルが楽しめる。



提供：ゲームバンク
3名様

5 Windows95／3.1版『信光の勝馬道場 Ver2.0』

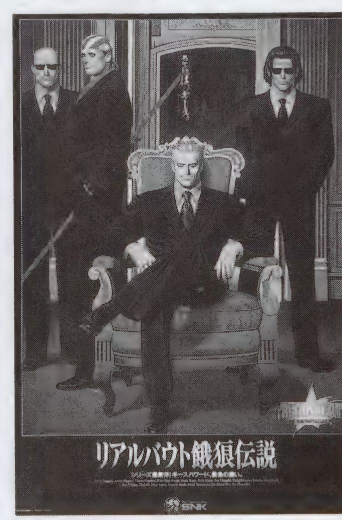
人気競馬予想ソフトのWindows版。期待能力による予想でズバリ大穴馬券も！入力も簡単。



提供：スコープ
1名様

6 『リアルバウト餓狼伝説』のポスター

人気格闘ゲーム『リアルバウト餓狼伝説』の超大型ポスター。なかなか手に入らない代物だ。



提供：エス・エヌ・ケイ
1名様

4月号ベーマガおたのしみプレゼント当選者

★『セガビデオマガジン1996　2月号』は**石川県加賀市・河野泉さん他1名**　★Windows用ソフト『ZigZag for Windows』は**京都市・吉本晴樹さん他2名**　★FM TOWN用ソフト『逆鱗－失われし宝剣』は**岩手県北上市・江釣子卓磨さん他2名**　★プレイステーション用ソフト『ウエルカムハウス』は**神奈川県横浜市・落井祐子さん他2名**　★『ボルテックス』のテレホン・カードは**茨城県新治郡・額賀淳さん他2名**　★『少年ガンガン』月2回刊化記念テレホン・カードは**三重県安芸郡・山下幸子さん他4名**　★『D&D®シャドウ－オーバーミスタラ』冒険の書は**千葉県柏市・満田　潤さん他9名**　★ヴァージンインタラクティブ『オリジナルTシャツとボールペンセット』は**北海道札幌市・指田博史さん他2名**

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。

なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーのソフトに対する意見も書き添えてください。

締切り日：6月7日
発表：8月号（7月8日発売）

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

SNK/データイースト マジカルドロップ2

使用キャラと玉の種類は増えたが基本的には前作と同じルール。「ひたすら」,「ストーリー」,「ひらめき」と三つのモードの中から選択する。集計のほうはゲームイントーヨコのRistar氏が堂々の2部門制覇だ。「ひたすらモード」に関しては全国ただ1人のカンスト達成。

ひたすら

9,999,999+α

松戸の皆様感謝
ZAC-Ristar

ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)

ストーリー

1,619,062

ZAC-Ristar
松戸パワー使用

ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)

ひらめき

78,000

TPL

オレンジペコ(愛知)

カプコン ストリートファイターZERO 2

今回は前作よりさらにキャラクターが増えて全部で18キャラ。さすがにちょっと多すぎるのか「ケン」「ローズ」「アドン」「サガット」の申請がゼロだった。ちなみに,今月のトップは「さくら」使用のスコア。来月からはばっちりキャラ別集計予定なので申請のほうヨロシク。

2,952,400

星白金-ぼーず

ジョイフルランドヒノーズ
下井草&江古田(東京)

コナミ だい好キッス

まず始めに男女8人の高校生の中から使用キャラを選ぶ。つぎに好みの相手キャラを選びゲーム・スタート。好みの相手のハートをゲットするためにクイズ,アクション,期末テスト等をつぎつぎにクリアして進んでいく。最近ではめずらしいオムニバス・ゲームだ。

197,180

Legion-ホエホエ君

アミューズメントスペースフジ(大阪)

オリジナルコンボが熱いぜ!

今月の注目ゲームでも紹介しているカプコンの新作『**ストリートファイターZERO 2**』が集計開始となった。前作にあった「ZEROコンボ」がなくなったかわりに,今回は「オリジナルコンボ」というシステムが加わり一層点数稼ぎが熱くなっている。前作と同様に15HIT以上の連続技をキメることによってコンボ数が一つずつ上がるが,これと同時に1000点ずつ加算されるのだ。それがたやすくできてしまうので,点数稼ぎにはもってこいのシステムというわけ。また,COMPLETE(コンプリート)ボーナスははじめは2万点だが,連続で取りつづけるとボーナス得点がどんどん上がっていく。しかし,前作と違いDOUBLE(ダブル) KO(ノックアウト)やDRAW(ドロー)をしてしまうと,COMPLETE(コンプリート)ボーナスは入らないので注意しよう。

そして,先月から集計を開始した『**バトルガレッガ**』。先月もお伝えしたとおりコマンドを使用することにより,あの『**魔法大作戦**』のキャラが使用可能になる。やりかたは,コイン投入後,↑↑↓↓←→←→ABCと入力し,スタート・ボタンを押せばOK。

今月は,通常の4キャラに加え,この『**魔法大作戦**』の4キャラを加えた8部門集計も予定していたが,申請されてきたキャラにカタヨリがあったため,キャラ別集計は不可能となってしまった。ちなみに,一番申請数が多かったキャラは,「ワイルドスネイル」。なんといってもボンバーの性能がとてもいい。難易度の高いゲームのため,ボンバーの使い勝手がいいこのキャラ人気が集まったようだ。

そしてゲームの難易度の上がりかたがとてもシビア。自機の状態や,プレイ内容にも影響されてしまう。そのため,点数をなるべく稼ぎ,エクステンドにより残機を増やし,わざと自機をツブして難易度を下げていかないと,とてもじゃないがクリアは困難。点数稼ぎのポイントとしては,2面の海が過ぎた後にでてくる建物にボンバーを撃ち込む。すると,たくさんの鳥が出てくるので,これにショットやボンバーを撃ち込むと…。

『**龍虎の拳外伝**』は,コンティニュー回数が確認できないうえ,日付によりキャラの性能にちがいがでてしまうので,スコア集計は見送らせていただいた。 **(宮崎良太,押田隆太)**

■セクシーパロディウス（コナミ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
ビックバイパー	773,800(6面)	参スコア(古里)	ICチェーン千歳船橋&経堂店(東京)
イワン	5,993,700	AXIOM-H.Y(奈)	アミューズメントスペースフジ(大阪)
ひかる	2,516,100	KSD-木野Ⓙ	ギャレッソ津田沼店(千葉)
マンボウ	3,620,100	GGE-WXW	GAME's WiLL(京都)
ミカエル	6,330,500	GGE-ZXZ	GMAE's WiLL(京都)
こいつ	6,473,000	H.M	アミューズメントスペースフジ(大阪)
オプション	6,034,900	H.M	アミューズメントスペースフジ(大阪)
シューティングスター	6,015,400	H.M	アミューズメントスペースフジ(大阪)

■ナムコクラシックコレクションVOL.1（ナムコ）

アレンジ・モード	スコア	スコアラー	店　名
ゼビウス	5,843,750	KUMAMOTO グッバイゼビウス	プレイタウンYOU&YOU町田店(東京)
マッピー	3,679,960	Y.F	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

■ヴァンパイア ハンター（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
モリガン	6,402,800	Tiny-DIL(サスカッチ失敗)	GAME's DRAGON(京都)
パイロン	2,147,100	PTY-PYO	プレイタウンYOU&YOU町田店(東京)

■餓狼伝説2（SNK）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
テリー・ボガード	719,600	メンズスタイリスト(一体何者？)	ゲームコーナーフジ(東京)
ジョー・ヒガシ	3,036,100	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ(東京)

■19××（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
ライトニング	19,071,600	☆CAT♀	アイリン夢空間(岐阜)
震電	19,063,600	GGE-K.N(チョンボやわ)	タイトーイン002スタジアム(大阪)
モスキート	18,740,100	YGA-IBA(屋)	ジョイフルランドヒノーズ下井草&江古田

■ゲーム天国（ジャレコ）

	キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
タイムアタック	ファイターEX	13,796,150	ZFC-FCM	ギャレッソ津田沼店(千葉)
	プーペラ	14,018,030	PPR-IZK	タイトーイン002スタジアム(大阪)
	Z-DYNE MKII	12,965,580	ZFC-FCM	ギャレッソ津田沼店(千葉)
	ぴぐ	13,186,400	STG-MIC	ゲーム倶楽部大船店(神奈川)
	モモコ	13,541,920	GEBOKU.	ギャレッソ津田沼店(千葉)

■鉄拳2 Ver.B（ナムコ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
風間　準	1'27"08	TAO-(若)	JOY COM平店(福島)
ニーナ・ウィリアムズ	55"66	F-Chi(春)	JOY COM平店(福島)
ポール・フェニックス	1'06"65	F-Chi(春)	JOY COM平店(福島)

■レイブレーサー（ナムコ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
中級T.T.	1'50"220	OGA-OWA	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
上級T.T.	2'31"046	OGA-OWA	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
最上級T.T.	1'36"144	OGA-OWA	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
電脳戦機バーチャロン(セガ)	3'02"06	MOL-SAI-カトル	ゲームセンターポパイ(東京)
バーチャファイターキッズ(セガ)	2'12"23	S.N	タウンスポットプレイランド(大阪)
スカルファング(データイースト)	26,833,600	HST-(お)SPT	荏原ゲームコーナー(東京)
タイムクライシス(ナムコ)	10'39"68	まじゅっくないとれいあーす。	チャレンジャー関大前店(大阪)
エースドライバービクトリーラップ(ナムコ)	2'26"25	T.Y	タウンスポットプレイランド(大阪)
ファンキーヘッドボクサーズ(セガ)	47.85	MASA1	チャレンジバンバン(愛媛)
ソウルエッジ(ナムコ)	1'40"40	AXIOM-DEN	PLAY CITY NASA(大阪)
D&Dシャドーオーバーミスタラ(カプコン)	3,508,912	FTS-NAZ	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
バトルガレッガ(エイティング/ライジング)	11,307,820	GGE-ごんの字♡	ジョイフルランドヒノーズ下井草&江古田(東京)
究極タイガーII(タイトー/タクミコーポレーション)	11,033,060	JAG-WOP	プレジャーキャッスル(東京)
進め！対戦ぱずるだま(コナミ)	189,170	ひまつぶし飼葉優里(ぷ)	マンモス城インベーダーハウス(大阪)
アベンジャーズ・イン・ギャラクティックストーム(データイースト)	766,000	ABEンジャーズ	プレイタウンYOU&YOU町田店(東京)
沙羅曼蛇2(コナミ)	2,085,400	近江からの使者	アイリン夢空間(岐阜)
ダートダッシュ(ナムコ)	4'15"86	CRAMP	プレイシティキャロット花小金井(東京)
パズルボブル2X(タイトー)	496,346,400	NCP-ねこん	オレンジペコ(愛知)
バーチャコップ2(セガ)	915,863	M.K(川田)	チャレンジャー関大前店(大阪)
逆鱗弾〈タイプC〉(タイトー)	2,355,440	期間限定スコアラーRBN-まいん	ジョイフルランドヒノーズ下井草&江古田(東京)
戦球〈腕前判定モード〉(セイブ開発)	6,462,270	ZAC-Ristar	ゲームインパートナー(千葉)
ロックマン・ザ・パワーバトル(カプコン)	6,151,300	咆哮野郎-まJU	アミューズメントスペースフジ(大阪)
ドラグーンマイト(コナミ)	2,104,000	GDS-マリ夫	アミューズメントスクウェアカサブランカ(香川)
エジホン探偵事務所〈上級〉(セガ)	259	NBLA-AGGS-DOHⓈ	オレンジペコ(愛知)
PANG！3〈ノーマル〉(ミッチャル)	9,408,400	Legion-KLF	アミューズメントスペースフジ(大阪)
ダウンヒル(サミー工業)	0'59"037	PTY-PYO	プレイタウンYOU&YOU町田店(東京)
マッハブレイカーズ〈モンスタードラッグ〉(ナムコ)	215m99	PHGSY-KOT	ゲームランドプラス1&ゆき合同集計(愛知)
極上パロディウス〈タコスケ〉(コナミ)	4,143,900	SIT-M.K	ゲーム倶楽部大船店(神奈川)
スーパーストリートファイターII〈サガット〉(カプコン)	2,179,600	CST(ゆ)	PLAY CITY NASA(大阪)
餓狼伝説スペシャル〈アクセル・ホーク〉(SNK)	2,652,000	カブトムシ(メス)	ゲームコーナーフジ(東京)
機動戦士ガンダム(バンプレスト)	1,672,900	IPC-WHK-Ⓕ	JOY COM平店(東京)
戦国エース〈源内〉(彩京)	1,873,200	CYCLONE-KIW	タイトーイン002スタジアム(大阪)
ストリートファイターII,ターボ〈リュウ〉(カプコン)	1,657,700	KMC-IZA	ゲームセンターコパIII(神奈川)

○○○CHALLENGE! HIGH SCORE!○○○

プレイシティキャロット室蘭店　北海道
室蘭市中島町1丁目33-7　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナムコクラシックコレクション（ラリーX）	209,050	J.B.S	17面 OLI
龍虎の拳外伝	10′05″43	アシカ	ALL ワンコーサン3本
ゲーム天国T・A（ブーペラ）	8,596,900	J.B.S	ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,658,000	J.B.S	朝日奈使用根性 ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,574,200	J.B.S	優美使用 根性 ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,444,500	J.B.S	美樹原使用根性 ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,579,500	J.B.S	古式ゆかり根性 ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,574,500	J.B.S	鏡使用 根性 ALL
タイムクライシス EASY	3′47″95	SGR	タイムアタック ALL
タイムクライシス NORMAL	3′43″18	SGR	タイムアタック ALL

ゲームセンターワンコイン　秋田
秋田市手形山崎町8-5　☎0188-37-0005

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストZERO2	1,422,500	桜咲乱トート	さくら ALL
龍虎の拳外伝（ロバート）	8′02″89	御膳方 鳴音	ALL
龍虎の拳外伝（藤堂香澄）	6′38″30	御膳方 鳴音	ALL
D&D2（エルフ）	2,988,715	キム・ヨンジャ	ALL
D&D2（マジックユーザー）	2,363,022	もっぷ	ALL
バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	3,101,190	犬	卸下
サイバーサイクルズ（超上級）	3′43″949	K2C元気か? AGT-TAL	ネオヨコハマ ソロ
ダートダッシュ	4′31″31	瞬殺新田薬 なかじー	上級 MT

ゲームプラザ コトブキ　埼玉
浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルエッジ（御剣）	4′13″00	やっぱりまっ黒だよ PPV-KSM●	ALL
ソウルエッジ（ジークフリート）	4′24″14	もうすぐ平和が♡ PPV-KSM●	ALL
ソウルエッジ（美那）	4′46″46	穴があいた♥ 片肺飛行	ALL
ソウルエッジ（ソフィーティア）	5′28″70	JRA	ALL
ソウルエッジ（李）	5′48″97	ZYX	ALL
鉄拳2 Ver.B（平八）	1′33″43	PPV-KSM●	ALL ●
鉄拳2 Ver.B（アンナ）	3′02″03	息もしたくない♥ 片肺飛行	ALL ●
鉄拳2 Ver.B（ペク）	3′55″46	えのきん	ALL
沙羅曼蛇2	1,197,100	痛くて眠れない♥ 片肺飛行	2-5 ●
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,468,500	ぷ〜さん	ALL イージー 古式ゆかり

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジカルドロップ2（ひたすらモード）	1,271,508	カメリン	
D&D2	3,241,285	カニのじ	ALL ドワーフ
D&D2	2,729,611	REI-AYA	ALL マジックユーザー
セクシーパロディウス2（こいつ）	1,597,500	KRL-パロ■-バイキン	スペシャル ●
ソウルエッジ（ソフィーティア）	3′32″77	ZACK	ALL
沙羅曼蛇2	1,843,800	吉村 聡	ALL 残1 ●
龍虎の拳外伝（カーマン・コール）	6′03″48	カニのじ	ALL AL×4
鉄拳2 Ver.B（ワン）	1′32″38	KRL-バイキン	ALL
進め対戦ぱずるだま（あたぼう）	155,560	北国遠征記念 SG-ELF	ALL 一般
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,660,400	O.O改	ALL 詩織

JOYCOM平店　福島
いわき市平字白銀町1-4　☎0246-23-2965

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルエッジ（ジークフリート）	2′39″24	F'-Chi●	ALL
ソウルエッジ（ソフィーティア）	2′42″27	KZH	ALL
バーチャファイターキッズ（ジャッキー）	2′36″45	F'-Chi●	ALL
龍虎の拳外伝（リョウ・サカザキ）	4′36″55	YRI-FX-●	ALL
マジカルドロップ2（ひらめきモード）	77,500	スマキ屋.Z	ALL
沙羅曼蛇2	1,720,400	タケフジマンⓃ	ALL ● 2P側
★鉄拳2 Ver.B（ニーナ）	57″66	F'-Chi●	ALL ●● ㊦39″9
★鉄拳2 Ver.B（ポール）	1′06″65	F'-Chi●	ALL ●● ㊦45″1
★鉄拳2 Ver.B（準）	1′27″08	TAO-●	ALL ●● ㊦57″0
★機動戦士ガンダム（セイラガンダム）	1,672,900	IPC-WHK-Ⓕ	ALL ●● P×13 D×9

ゲームイントーヨコ北越谷店　埼玉
越谷市大沢3-6-12　☎0489-79-4320

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★マジカルドロップ2（ひたすらモード）	9,999,999＋α	松戸の皆様感謝 ZAC-Ristar	レベル57で終了 かんたんスタート
★マジカルドロップ2（ストーリーモード）	1,619,062	ZAC-Ristar 松戸パワー使用	マジシャン使用
ゲーム天国（ブーペラ）	29,784,400	YMN氏感謝 ZAC-Ristar	● 2周ALL 残1
ゲーム天国T・A（ファイターEX）	10,799,540	はてんは	ALL ●
ゲーム天国T・A（ブーペラ）	12,677,070	RSK-ぱすてる鶏	ALL ● 残28秒
ゲーム天国T・A（D-DYNE）	11,314,050	水無月愛理	ALL ●
ゲーム天国T・A（モモコ）	10,110,920	はてんは	ALL ●
★レイブレーサー（中級T.T）	1′50″220	OGA-OWA	ギア● 完走
★レイブレーサー（上級T.T）	2′31″046	OGA-OWA	ギア● 完走
★レイブレーサー（最上級T.T）	1′36″144	OGA-OWA	ギア● 完走

ZEST　北海道
札幌市西区西野2条2丁目　☎011-663-5457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストZERO2（ゴウキ）	2,598,800	ONI	ALL
ストZERO2（さくら）	1,993,200	ZAP	ALL
ストZERO2（ケン）	1,911,900	ZAP	ALL
ソウルエッジ（ソフィーティア）	2′54″24	ZST	ALL
ソウルエッジ（ジークフリート）	3′18″24	ZST	ALL
ソウルエッジ（御剣平八郎）	3′24″47	ZST	ALL
龍虎の拳外伝（レニイ・クレストン）	5′14″35	SSK	ALL
D&D2	2,673,849	マーサ マルカスGB-16の常連	ALL ファイター
19XX（ライトニング）	12,680,000	t・y	ALL ●
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,615,600	としお	ALL 篠崎詩織

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳2 Ver.B（ロウ）	1′59″41	エフェメラ	ノーマル
パズルボブル2	53,856,916	NAE	ノーマル ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,665,200	〜〜〜〜	根性モード ALL 虹野使用
戦球	6,110,170	ZAC-Ristar	腕前判定モード● ボール2877
ボナンザブラザーズ	340,700	Uckey.T.H	ノーマル ALL
ガンフロンティア	1,259,540	ZAC-Ristar	ALL 残0 ●
タイムクライシス	3′05″35	アナウメ師	T.Tモード イージー（1面）
クイズドレミファグランプリ	2,012	アナウメ師with R.Tanba	

ガリバー熊谷店　埼玉
熊谷市筑波2-49-9フォーラム秋山ビル1F・B1　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
セクシーパロディウス（イワン）	878,700	Beeな遠藤	7面 ●
セクシーパロディウス（オプション）	729,600	ZST-MR2Ⓣ	ALL オート
バーチャロン（テムジン）	5′29″12	ロンドラ1	ALL
D&D2（クレリック）	2,458,720	A.Z	ALL
ソウルエッジ（御剣平四郎）	6′22″83	るん太	ALL
ソウルエッジ（ジークフリート）	5′33″27	ロンドラ1	ALL
龍虎の拳外伝（ロバート）	5′38″08	D.A.S	ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,763,400	祝!ツイパラ復活 中一介	ALL
豪血寺外伝（チャック・アニー）	1,788,500	AVJM-TAMAO	ALL 負け×1
マーヴルスーパーヒーローズ（サイロック）	1,766,900	R■	ALL ■×4

ファンタジーゾーン夢らんど　北海道
旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳外伝（不破 刃）	6′26″42	ポチャ本流幻影旗	ALL
龍虎の拳外伝（ロバート）	7′28″70	XYZ+1	ALL
バーチャファイターキッズ	3′55″21	Veil Side	ALL かげ
リアルバウト餓狼伝説（ダックキング）	1,486,700	MEGUMI	ALL 無敗
リアルバウト餓狼伝説（不知火 舞）	1,875,900	MARS.REI	ALL 無敗 S=4-9-10
ソウルエッジ（ソフィーティア）	8′47″07	偽田中裕之	ALL 3本設定
ソウルエッジ（タキ）	6′42″90	強化人間	ALL 3本設定
ソウルエッジ（リー・ロン）	7′40″70	RANTAの館 レロレロのKDO	ALL 3本設定
バーチャロン（バイパーII）	11′33″82	ARSHUROT（綾波）	ALL 2本設定
沙羅曼蛇2	1,344,400	ひまつぶし	2-5 ●

トミームナコ　群馬
高崎市本町3-69　☎0273-25-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
D&D2	2,704,277	SnRun-y	1C ALL ドワーフ
D&D2	2,683,914	SnRun-y	1C ALL シーフ
D&D2	2,764,252	SnRun-y	1C ALL クレリック
D&D2	3,054,971	SnRun-y	1C ALL エルフ
D&D2	3,023,844	SnRun-y	1C ALL ファイター
プライムゴールEX	9点	TAM	1C ALL グランパス
鉄拳2（ポール）	1′07″80	ATF-KEN	1C ALL ㊦47秒
鉄拳2（平八）	1′10″73	ATF-K.K	1C ALL ㊦48秒
龍虎の拳外伝	9′16″40	おしょう	1C ALL レニィ
ストZERO2（さくら）	1,817,700	おしょう	1C ALL

プレイランドスカイシアター　埼玉
深谷市西島町2-20-25　☎0485-73-8667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳外伝	2′37″88	SSC-Ⓥ（VirgoのV）	ALLリョウ● バースデーあり
龍虎の拳外伝	3′17″70	SSC-Ⓥ	ALLリョウ● バースデーなし
龍虎の拳外伝	5′01″10	●の人	ALL王覚山● バースデーなし
ナムコクラシックコレクション（パックマン）	535,290	PST-EPT●	4-4 アレンジ
だい好キッス	181,700	TPD-YAMA	ALL●2ミス ♡=156
ソウルエッジ（ジークフリート）	2′22″33	PST-JUN●	ALL●● ㊦1′53″
ソウルエッジ（御剣平四郎）	3′11″00	PST-JUN●	ALL● ㊦2′24″
ソウルエッジ（ソン・ミナ）	3′17″00	PST-JUN●	ALL●● ㊦2′30″
ソウルエッジ（リーロン）	3′47″17	KTC-せりⓐ	ALL●●
ソウルエッジ（ロック）	3′55″66	KUT-魔王W●	ALL●●

プレイシティ24　北海道
旭川市2条8丁目　☎0166-23-5089

タイトル	スコア	スコアラー	備考
D&D2	2,615,588	毒針マニアあごう	ALL マジックユーザー
D&D2	2,931,066	盗みマニアあごう	ALL シーフ
D&D2	2,844,163	マニアあごう	ALL エルフ
ストZERO2（ゴウキ）	2,286,800	廃業親方襲名	ALL P×9
ストZERO2（ロレント）	2,105,700	パトリオッ党-あごう	ALL
マジカルドロップ2	147,814	笛鳴那亜沙	ALL ひたすらモード
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,619,700	笛鳴那亜沙	ALL 根性 藤崎詩織使用
19XX（ライトニング）	14,093,000	ネクス党-K.O	ALL 残×2 S×7 P×6
バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	5,196,850	ZEX	6面
セクシーパロディウス	0	たすけてドラえもーん!てな感じです	1面 今現在の私の心境

モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11　☎0273-23-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳外伝（レニィ）	4′48″13	SnABN-なかぢ	1cALL 負け×3
龍虎の拳外伝（ジン）	5′14″08	FAG	1cALL 負けなし
スカルファング（チェイスモード）	24,916,700	清川望後援会 KHS-まっきい	1cALL P×4 VAL■Ⓑ
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（根性）	1,656,500	清川望後援会 KHS-まっきい	1cALL 清川さん使用
D&D2（エルフ）	2,903,095	SnRun-y	1cALL
D&D2（ファイター）	2,857,579	SnRun-y	1cALL
D&D2（クレリック）	2,819,535	SnRun-y	1cALL
ソウルエッジ（李龍）	3′53″70	KYJ	1cALL
ナムコクラシックコレクション（スーパーゼビウス）	375,150	ATF-ふ会長	エリア14
ダートダッシュ	4′36″78	I・C・B・M	青 A・T

ゲームインパートナー　千葉
千葉県松戸市上本郷908-3　☎0473-66-0801

タイトル	スコア	スコアラー	備考
セクシーパロディウス（ひかるちゃん）	2,378,800	KSD-木野Ⓙ	ALL残×1 連付
セクシーパロディウス（シューティングスター）	2,667,300	KSD-木野Ⓙ	ALL残×1 連付
バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	6,668,410	ZAC-Ristar	ST-6
バトルガレッガ（ミヤモト）	5,913,290	KSD-XDR	ST-5
沙羅曼蛇2（2P側）	1,352,600	KSD-XDR	ST-2-5 連付
ストライカーズ1995（ゼロ）	1,318,100	SAI-IR2C-冷算	ST-2-4 連付
D&D2（ファイター）	2,474,094	UFO-ハゼ	ALL
D&D2（M・ユーザー）	2,497,452	サクラフェチ	ALL
★戦球（腕前判定モード）	6,462,270	ZAC-Ristar	

チャレハイ通信

●ゲームセンターワンコイン（秋田）

★『タイムクライシス』100円です。遊んでください。仙台市の犬さん，ご来店ありがとうございました。

●JOYCOM平店（福島）

★スマキ屋Z氏，ご来店ありがとうございました。　by 常連一同より

●PC筑波学園店（茨城）

★ゴールデンウィーク終了後，ゲーム・ポスターの大処分を行ないます。掘り出し物もあるのでぜひご来店ください。　店長

●ゲームプラザニューヨーク大船店（神奈川）

★ただいま『バーチャファイターキッズ』，『ストリートファイターZERO2』などの新作ゲーム続々入荷中です。また，レトロゲームも随時入れ替えを行なっていますのでぜひご来店ください。

●タイトーイン603スタジアム（東京）

★前ハイスコア担当の前田さん，長い間お疲れさまでした。1プレイ50円になったのでたまには遊びにきてください。

●ゲームインナミキ明大前店（東京）

八千代プレイランドカーニバル　千葉

八千代市八千代台東1-6-17 コバボウル1F ☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぷよぷよ通	455,023	マスターズCSA隊員 I.Mみくりや	ALL776ぷよ NOV式15連鎖
龍虎の拳外伝 (王覚山)	8'19"97	カッパ	ALL [illegible]付
ストZERO2 (ダン)	863,800	佐助	ALL [illegible]無
ストZERO2 (ベガ)	725,400	新之助	ALL [illegible]無
鉄拳2 Ver.B (レイ・ウーロン)	2'24"18	TEZ	ALL [illegible]無

プレイアイシー鶴巻店　神奈川

秦野市鶴巻北2-5-13 ☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビクトリーラップ	2'27"13	Dt 中村	ハイスピード 上級
D&D2	2,060,420	ツルッパゲ	ラスト
リアルバウト餓狼伝説	1,310,100	KGB	ALL ビリー
ビッグトーナメントゴルフ	-19	Dt 中村	ALL オーストラリア
ビッグトーナメントゴルフ	-17	Dt 中村	ALL ドイツ
バトルガレッガ	2,958,660	KKK	R-5
パズルボブル2X	105,601,620	BAB	ALL
マジカルドロップ プラス1	9,374	ハンター光太郎	ALL
上海 万里の長城	466,990	マスタ吉君	R-20

荏原ゲームコーナー　東京

品川区旗の台3-12-3 ☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストZERO2 (さくら)	2,495,000	EGC-MIS㊥	ALL P×13
スカルファング (AUTO)	19,505,600	EGC-MIS㊥	ALL ノーミス SIF使用
★スカルファング (CHASE)	26,833,600	HST-㊚SPT	ALL P×4 バルキリー使用
スカルファング (SPECIAL)	20,105,600	EGC-MIS㊥	ALL ノーミス SIF使用
龍虎の拳外伝	2'49"95	珍 故留美	ALL リョウ バースデーあり
龍虎の拳外伝	3'21"48	ケンカ番長 (=IJOってる)	ALL リョウ バースデーなし
龍虎の拳外伝	3'41"37	EGC-おろぎ(小さくて見えない)	ALL 王覚山 バースデーあり
マジカルドロップ2 (ひらめき)	47,600	ABA	ALL かんたん
マジカルドロップ2 (とことん)	128,950	EGC-㊙STR	ALL ふつー
進め!対戦ぱずるだま	160,740		最終面でステゲー

ギャレッソ津田沼店　千葉

船橋市前原西2-15-16酒井ビル ☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ゲーム天国T・A (ファイターEX)	13,796,150	ZFC-FCM	残37秒 連付き
★ゲーム天国T・A (モモコ)	13,541,920	GEBOKU.	連付き 残32秒
★ゲーム天国T・A (Z-DYNE)	12,965,580	ZFC-FCM	残20秒 連付き
セクシーパロディウス (S・スター)	3,544,200	KSD-木野Ⓙ70%	ALL 連
セクシーパロディウス (マンボ)	2,605,500	KSD-ヒイロ君Ⓦ	ALL 連
★セクシーパロディウス (ひかるちゃん)	2,516,100	KSD-木野Ⓙ	ALL 連
サイバーボッツ	902,100	津森(AZR)図南	ALL ワーロック使用
セガラリーチャンピオンシップ	2'42"28	ぎるはま[illegible]	初級 ランチャMT
セガラリーチャンピオンシップ	2'27"40	ぎるはま[illegible]	中級 ランチャMT
D&D2	2,971,980	ノルマ達成[illegible]	ALL ファイター

TILT神保町　東京

千代田区神田神保町2-14-4 ☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	A,581,440	どーまーらー	ノーマルALL ゴールデンバット
究極タイガーII	10,636,660	TIS	ノーマルALL 1P側
レイブレーサー (中級T.T)	3'32"137	(as 吉田幸一郎) D.H	完走 裏技一切ナシ
レイブレーサー (最上級T.T)	1'50"656	WAT[illegible]	完走 横綱技使用
アルペンレーサー (初級T.T)	1'28"194	アイ・イー・テーⒻ	完走 ウルテク使用
アルペンレーサー (中級T.T)	1'37"331	ナー・ゴー・ヤー	完走 禁断の秘技使用
アルペンレーサー (上級T.T)	1'58"481	あ・た・た (3点満点)	完走 ファミコン神拳使用
ソウルエッジ (ソフィーティア)	4'38"40	ジェイ・オー・オー	ALL ふんどしかつぎ技 未使用

プレイスポット すーるぽん　東京

渋谷区渋谷1-27-1 ☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャロン	10'33"37	あいきゃ-井上 (HKD)Beep	ALL※2本設定
究極タイガーII	10,659,330	ODN-ムッシュ	ALL 1P側 連付
究極タイガーII	9,295,350	ODN-渋谷駅	ALL 2P側 連付
ストZERO (ソドム)	1,886,200	ODN-おでん命	ALL 全て装置無 90×3 連付
ストZERO (ケン)	3,533,400	IML-星白金-YUJ	ALLⓐ 95×1,90×16連付
ストZERO (ローズ)	2,181,800	ODN-おでん命	ALL 90×5 連付
ストZERO (ナッシュ)	2,293,600	でーちゃん	ALL 90×5 連付

ゲームプラザ ニューヨーク 大船店　神奈川

鎌倉市大船1-22-26大船会館2F ☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
セクシーパロディウス (こいつ)	1,024,200	クソゲー度80%	最終面 タイムオーバー
セクシーパロディウス (オプション)	989,400	クソゲー度90%	最終面
セクシーパロディウス (S.スター)	924,400	Ⓚ	1周ALL
バトルガレッガ (ワイルドスネイル)	9,227,180	早坂	ラスホス
19XX (ライトニング)	16,137,100	CKN	1cALL
19XX (震電)	15,209,500	EPISTEMER	1cALL
沙羅曼蛇2	1,078,500	岡花	1cALL
タイムクライシス (T.A初級)	3'00"42	Ⓚ	

ゲームセンターポパイ　東京

足立区綾瀬4-9-31 ☎03-3620-4873

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国T・A (プーペラ)	13,066,820	MOL-SAI-イサム	連付 残りタイム24秒
スカルファング (AUTOモード)	19,203,500	MOL-SAI-ZVR	ALL 連付 ノーダメージ×6
ナムコクラシックコレクション (ゼビウス)	2,989,260	㊔DIN-PAN	EX-1クリア 連付 アレンジ
セクシーパロディウス (ミカエル)	1,442,800	JRしげき君	ALL 残×0 連付
究極タイガーII	10,511,520	MOL-SAI-イサム	ALL 連付 1P側
★バーチャロン	3'02"06	MOL-SAI-カトル	ALL ライデン 前半1'37
戦球 (腕前判定モード)	5,257,040	ZAC-Ristar	LV99+α ボール2474
D&D2	3,192,547	K.M	ALL エルフ
だい好キッス	176,020	MOL-SAI-イサム	ALL コーイチ ♡=131

パリティビット　東京

渋谷区笹塚1-57-10笹塚駅前ビル2F ☎03-3376-0525

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイブレーサー (最上級T.T)	1'36"258	GKK-LIE㊝	
ソウルエッジ	6'56"50	中田氏	ALL
バーチャロン	6'52"50	GOO	ALL バイパー2
ダートダッシュ	4'46"76	ムッシュ	GOAL 4駆使用
ストリートファイターZERO (ケン)	1,344,600	IJO	ALL P×2 初プレイ
ストリートファイターZERO (ローズ)	1,769,700	K.F	ALL P×4

ゲーム倶楽部 大船店　神奈川

鎌倉市大船1-23-7 ☎0467-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
セクシーパロディウス (S・スター)	4,621,800	SIT-M.K	SPクリア
セクシーパロディウス (イワン&トビー)	5,768,200	VMT-ABU	ALLバー
★極上パロディウス (タコスケ)	4,143,900	SIT-M.K	ALL一周220万
★ゲーム天国T・A (ぴぐ)	13,186,400	STG-MIC	
ゲーム天国T・A (モモコ)	13,402,880	USUNORO	
進め!対戦ぱずるだま	180,160	前田先生に捧ぐ、横浜XVI	ゲーマーリョウ ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,543,800	Y,XVi	ALL(如月)
ビッグトーナメントゴルフ	-20	かとうさん	日本
ストZERO2	1,403,300	NEO=我重慈	ALL(あと60万)
D&D2	2,787,900	BAO	ALL(ドワーフ)

ゲームコーナーフジ　東京

葛飾区新小岩1-50-8 ☎03-3652-0670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャロン (ライデン)	3'11"74	メンズスタイリスト (新人)	ALL
逆鱗弾 (タイプC)	2,203,800	メンズスタイリスト (年齢不詳)	ALL 2P側 連
爆裂ブレイカー (トカゲの人)	634,310	メンズスタイリスト (住所不定?)	2-4 連
D&D2 (フレリック)	2,771,483	メンズスタイリスト (無職?)	1CoinALL 連
★餓狼伝説 (テリー)	719,600	メンズスタイリスト (一体何者?)	ALL R×62 P×13、D×38連
★餓狼伝説 (ジョー・東)	3,036,100	剣匠イザナム	ALL R×55 P×11、D×31連
★餓狼伝説スペシャル (アクセルホーク)	2,652,000	カブトムシ(メス)	ALLⓐ 連[illegible] D×23、超×3
スーパーストII (サガット)	2,135,700	URA氏余裕! メンズスタイリスト	ALL連R×40 P×20、[illegible]×3

ゲームインナミキ明大前店　東京

世田谷区松原2-21-14 ☎03-5300-5747

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳2 (JACK-2)	1'38"03	TAE	ALL
鉄拳2 (ポール)	1'39"26	K.S	ALL
鉄拳2 (平八)	1'52"05	TAE	ALL
バーチャファイター2.1 (アキラ)	1'00"84	BMW-ピンボ-ラウ	ALL
ソウルエッジ (ジークフリート)	3'34"50	K.N	ALL
セクシーパロディウス (マンボ)	1,442,100	SG-AGBS-NPA-ELF	ALL連なし S.Sクリア
19XX (モスキート)	12,900,500	NST-まさやん	ALL連残×3
19XX (震電)	13,139,300	NST-ぴ[illegible]き～	ALL連残×3
レイブレーサー (初級T.T)	1'50"642	プリンスゆき	ALL

ゲームセンターコパIII　神奈川

秦野市南矢名2-19-5 ☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストII'ターボ (リュウ)	1,657,700	KMC-IZA	ALL 連
バトルガレッガ	9,683,870	QQQ	ALL 連 ミヤモト
バトルガレッガ	7,552,850	ウーキーMST	ALL 連 ゴールデンバット
パズルボブル2X	271,006,500	PTC	ALL ふつうモード
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,011,700	H.K	ALL 根性モード

東京レジャーランド小岩店　東京

江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

タイトル	スコア	スコアラー	備考
19XX (ライトニング)	15,793,600	OMK-KN2-下条アトム	ALLS×ⓐ残×41UP×1連付
ソニックウイング3 (F4V)	3,785,100	OMK-FET	ALL1周194 京都タワー1連付
ソニックウイング3 (Ju-87)	3,274,000	OMK-FET	ALL1周182 連付
戦国ブレード (ハガネ)	1,310,400	EC▲-ATC-N,F	2-3 連付
バース	7,606,000	今井和行	ALLフロント1P 連付残×5
D&D2	2,906,656	YS	ALL シーフ使用

ICチェーン千歳船橋&経堂店　東京

世田谷区船橋1-14-2 ☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
セクシーパロディウス (こいつ)	1,007,300	オバオバ広報部長	スペシャル面 連射 船橋店
★セクシーパロディウス (ビックバイパー)	773,800	参スコア(古里)	R-6 連射 船橋店
セクシーパロディウス (S・スター)	793,500	参スコアⓅ	R-6 連射 経堂店
ストZERO2 (リュウ)	1,190,200	JIN	経堂店
ストZERO2 (ケン)	899,100	OBI	経堂店
鉄拳2 Ver.B (ポール)	2'05"38	愛賀みゆき (LUM)	経堂店
鉄拳2 Ver.B (レイ)	2'10"93	KEN	経堂店
雷電DX	3,435,730	美	上級コース 連射 経堂店
雷電2	513,740	T.T	R-3 連射 船橋店
パズルボブル2	46,238,660	KAI	1Coin 船橋店

★「第2回ぷよマスターズ大会」の際に来店していただいた遠方の方々，本当にありがとうございました。また東京に来ることがあれば，ぜひお立ち寄りください。ナミキぷよら～一同，心よりお待ちしております。

●PC一橋学園店（東京）

★W.W.W氏へ，熱いガン・シューティング，その名も『タイムクライシス』入ってます。記録塗り替えにきてください。

●PC静岡店&アピア店（静岡）

★今春より静岡で新生活を送っている学生や社会人のみなさん，ぜひご来店ください。両店とも，心からお待ちしております。

●ゲームプラザ　ニュー日の出（長野）

★都合により，今月でハイスコアの掲載を終了させていただきます。

●ゲームランドプラス１&ゆき合同集計(愛知)

★今回から参加させていただきます。ハイスコアのほとんどが合同集計している店からのスコアです。プラス1のレベルはまだまだ低いです。

●PC納屋店橋（愛知）

★当店はお客さまのリクエストに応え，ナムコのレトロゲームを随時入れております。リ

ICサービス砧&狛江店　東京
世田谷区砧5-1-18 サマリヤマンション1F ☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
進め!対戦ぱずるだま(あたぼう)	113,400	Y・M	1COIN 砧店
ムーンクレスタ	21,080	TEK	1COIN 砧店
K・O・F95(キャラ確認できず)	405,680	N.セギ	1COIN ALL 砧店
ストZERO2(ケン)	795,800	ちろき	1COIN ALL 砧店
ストZERO2(ケン)	1,234,100	T・H	1COIN ALL 狛江店
ストZERO2(ゴウキ)	1,129,000	N・M	1COIN ALL 狛江店
ストZERO2(ベガ)	685,900	M☆SP	1COIN ALL 狛江店
バーチャファイターキッズ(ジュフリー)	5′08″51	T・・	1COIN ALL 狛江店
バーチャファイターキッズ(ウルフ)	5′32″55	T	1COIN ALL 狛江店
パズルボブル2(パズルモード)	22,972,960	DAC	1COIN 面不明 狛江店

プレイスポットイーグル　東京
田無市本町4-2-16 おんべビルB12F ☎0424-66-2989

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇2	1,503,600	M.K	2P側 付 2-7ボスまで
バトルガレッガ(ワイルドスネイル)	2,818,450	M.K	5面
バトルガレッガ(ミヤモト)	3,475,000	M.K	5面
セクシーパロディウス(S・スター)	566,200	古式の父	5面ボスまで
D&D2	2,630,472	SILVER	ALL クレリック使用
D&D2	2,538,696	SOM	ALL ファイター使用

プレイランド 柏崎店　新潟
柏崎市駅前2-3-7 イトーヨーカドー5F ☎0257-24-5211

タイトル	スコア	スコアラー	備考
D&Dシャドーオーバーミスタラ	305,831	ルパンーLげ	FIGHTER、オーガまで
D&Dシャドーオーバーミスタラ	97,767	ベジータF津	MAGIC、V
D&Dシャドーオーバーミスタラ	129,996	セリエーF津	THIEF、ハーピィまで
ストリートファイターZERO(リュウ)	2,168,400	N くしびび	ALL
ストリートファイターZERO(ケン)	2,176,600	N くしびび	ALL
セクシーパロディウス(こいつ)	725,800	宝フジサワ店員	ALL、オート6面
19XX(ライトニング)	11,920,300	FIG-MAT	ALL、残3、S×4
19XX(モスキート)	9,217,500	FIG-MAT	ALL、残3、S×2
19XX(電電)	10,137,800	ROU	ALL、残2、S×2
テトリスプラス	143,700	FIG-MAT	ALL、パズルイージーモード

ジョイフルランド下井草&江古田　東京
杉並区下井草2-44-7ゲームコーナー1Fカウンター ☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターZERO2(さくら)	2,952,400	星白金ーぼーず	クリア
ストリートファイターZERO2(ケン)	2,899,700S	GGE-よーぽん♡	クリア
★バトルガレッガ(ガイン)	11,307,820	GGE-ごんの字♡	クリア
バトルガレッガ(ミヤモト)	10,292,580	YGA-IBA	クリア
バトルガレッガ(ワイルドスネイル)	8,936,330	星白金-PLEⓣ	クリア
★19XX(モスキート)	18,740,100	YGA-IBA	クリア
19XX(ライトニング)	18,949,200	♀	クリア
★逆鱗弾(タイプC)	2,355,440	期間限定スコアラー RBN-まいん	クリア
沙羅曼蛇2(2P側)	2,000,500	ようじ23	2周クリア

プレイタウンYOU&YOU町田店　東京
町田市原町田6-10-10 ☎0427-29-8234

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ナムコクラシックコレクション(ゼビウス)	5,843,750	KUMAMOTO グッバイゼビウス	E×3クリア アレンジ
19XX(モスキート)	18,652,800	PTY-FUS	ALL
★アベンジャーズ・イン・ギャラクティックストーム(バトルモード)	766,000	ABEンジャーズ	ALL KORATH使用
★ヴァンパイアハンター(バイロン)	2,147,100	PTY-PYO	ALL
★エクストリームダウンヒル	0′59″037	PTY-PYO	スピードタイプ ステージ1
ストZERO2(さくら)	2,346,600	水中クンバカ	ALL
ストZERO2(ダルシム)	2,048,700	PTY-PYO	ALL ダルシム
D&D2(ドワーフ)	3,071,050	オリカサマニア(ウソ)	ALL

ゲームプラザニュー日の出　長野
上田市中央2-7-9 ☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアハンター(モリガン)	6,354,400	DYB-リオ	ALL 34万おち
ヴァンパイアハンター(フェリシア)	1,888,200	K.I.D-&.&	ALL
バトルガレッガ	5,026,160	DYB-リオ	5面 4番使用
キャノンダンサー	4,140,780	FOOL-FOX	ALL
だい好キッス	116,680	K.I.D	ALL
マジカルドロップ2(ひたすらモード)	125,234	RAY	LV45

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1 ☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★D&D2	3,508,912	FTS-NAZ	ALL エルフ 11852SP
★ナムコクラシックコレクション(マッピー)	3,679,960	Y.F	ノーミスALL アレンジ
ナムコクラシックコレクション(オリジナルマッピー)	456,440	S.T	ノーミスALL
ナムコクラシックコレクション(ラリーX)	681,960	RCA-YMT	ALL 残×4 アレンジ
セクシーパロディウス(イワン)	4,183,300	ZKB-SUZUKI	連付ALL 残×3
セクシーパロディウス(こいつ)	3,759,300	一般人 H.S	連付ALL 残×2
タイムクライシス(イージー)	2′34″27	ラブリーサラ	タイムアタック
ビクトリーラップ(初級コース)	2′25″78	ZKB-LEDrf	AT 完走 EXPRO
マンクスT.T.(レイクシーコースト)	1′58″47	ZKB-LEDrf	MT 完走
だい好キッス	164,690	たら	ALL ♡×123

プレジャーキャッスル　東京
町田市原町田6-14-8 ☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★究極タイガーII	11,033,060	JAG-WOP	ALL 1P側
沙羅曼蛇2	758,400	冒冒グラフⓂⓉ	2-1 2P側
ソニックウイングス2(ラファール)	670,300	破れ傘刀舟 悪人狩り	8面

プレイシティキャロット松本店　長野
松本市中央1-3-7 セントラルビルB1F ☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
セクシーパロディウス(S・スター)	2,086,500	KSC-LIT	ALL 残1 オートSP有り
セクシーパロディウス(ひかる)	1,243,900	KSC-TAD	SP オート
ゲーム天国T・A(プーペラ)	13,656,510	STG-サル	残り32秒 ナス1落ち
ゲーム天国T・A(ファイターEX)	13,171,730	KSC-TAD	残り26秒
ゲーム天国(ファイターEX)	35,193,490	KSC-TAD	ALL 1周1992万
ガンバード(マリオン)	2,099,400	KSC-TAD	ALL 1周113万
ガンバード(鉄)	1,671,300	L.L	ALL 2-1列車
ガンバード(ヤンニャン)	1,131,200	TAK	2-4 列車なし
タイムクライシス	11′26″42	KSC-普之字元帥	ALL ストーリーモード
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,479,400	ダーク・ないと	ALL 優美使用

プレイシティキャロット一橋学園店　東京
東京都小平市学園東町1-4-33 ☎0423-45-6356

タイトル	スコア	スコアラー	備考
タイムクライシス(T.A イージー)	2′29″67	ラヴリーサラ	ALL
タイムクライシス(T.A ノーマル)	3′13″02	水戸泉ピン子	ALL
タイムクライシス(T.A ハード)	4′34″70	しゃんた	ALL
タイムクライシス(ストーリーモード)	10′47″63	TMS(どうやらグループ名らしい)	ALL
ストZERO2(さくら)	1,595,700	よたろう	ALL
ストZERO2(ナッシュ)	1,349,000	つっこみの拓	ALL
セクシーパロディウス(オプション)	1,184,300	バトルガレッガにハマるA.S	ALL スペシャルなし
セクシーパロディウス(マンボ)	970,100	Fade Out K.O.Y	ALL スペシャルなし
ナムコクラシックコレクションVol.2	251,890	NAV	ディグダグアレンジ 24面
龍虎の拳外伝	8′10″88	アテミ	ALL ロバートノーマルディ

タイトーイン603スタジアム　東京
東京都多摩市落合111 ☎0423-39-6360

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳2 Ver.B(ロウ)	1′31″31	CRK-Y・M	ALL
鉄拳2 Ver.B(ミシェール)	2′09″03	OMG-確率変動中	ALL
レイフォース	8,630,500	AKM-ANT	ALL

扇ケ丘レジャーセンター　石川
石川郡野々市町高橋町86-2 ☎0762-46-6406

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストZERO2(春麗)	2,935,700	すさまG-rカモネ	ALL 目標330万
ストZERO2(ソドム)	2,833,600	T.Clue-ISD	ALL 目標360万
ストZERO2(さくら)	0点	対戦マニア	ALL
ナムコクラシックコレクション(ディグダグ)	331,050	SOU	ALLオリジナル
マジカルドロップ2	591,716	M.T.	ひたすらモード かんたんスタート
エースドライバー ビクトリーラップ	2′26″38	M.T.	ALL T.T. ハイスピード
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,516,000	じゅん	ALL 如月
ファイティングバイパーズ	1′38″66	KAB	ALL バン

プレイシティキャロット花小金井　東京
東京都小平市花小金井1-9-20 ☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
セクシーパロディウス(マンボウ)	695,700	ぴー助	SP行けずクリア 楽々♡AUTO
★ダートダッシュ(ノーマルモード)	4′15″86	CRAMP	SNOWスタート 激ムズ車
だい好キッス	175,740	倭乃(wano)	ALL ♡=155
ヴァンパイアハンター(モリガン)	2,556,000	東京都(16)	ALL
リアルバウト餓狼伝説(ギース)	1,278,300	MOG	ALL 改Ver
ソウルエッジ(ソン・ミナ)	7′09″83	CRAMP	ALL

プレイシティキャロット長岡店　新潟
長岡市大手通1-4-9 ☎0258-36-7161

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説(山崎 竜二)	1,477,400	ABC	ALL ノーミス いんちきモード無
リアルバウト餓狼伝説(ブルー マリー)	1,533,100	XYZ	ALL ノーミス いんちき対策型
龍虎の拳外伝(ロバートガルシア)	5′38″30	ATO	ALL 普通の日 カレンダー正常
龍虎の拳外伝(王 覚山)	6′45″83	ATO	ALL 普通の日 カレンダー正常
だるま道場	285,270	ZZR	ALL

アイリン夢空間　岐阜
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎05832-7-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストZERO2	2,701,700	G・CRUSH-きみちゃん	ALL 春麗
ストZERO2	2,301,000	G・CRUSH-きみちゃん	ALL さくら
★19XX(ライトニング)	19,071,600	☆CAT♀	ALL
★沙羅曼蛇2	2,085,400	近江からの使者	全2周ALL
セクシーパロディウス(イワン)	1,364,200	夜空にYOU KISS☆YOKI	ALL
ソウルエッジ(ヴォルド)	1′48″10	G・CRUSH-EFA	ALL
ゲーム天国T・A(ファイターEX)	13,746,730	CAMPU≡ N≡TO ♡はるか	ALL
ゲーム天国T・A(プーペラ)	14,008,860	☆ニャー♀	ALL
バーチャロン(バイパーII)	3′59″26	CAL	ALL
戦国エース(ジェーン)	1,874,700	DBL-ごろたん	全2周ALL

クエストは有名どころの『ワルキューレ』や『アサルト』から，カルトな『ファイネストアワー』，『ホッピングマッピー』までなんでもOKです。ナムコファンはもちろん，そうでない人も一度来店してみるべし。

プレイランド 長岡駅前店　新潟
長岡市城内町2-3-12 イトーヨーカドー6F ☎0258-33-3960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアハンター	1,828,300	斜上Ⓟ大好きⓂ	ALL
リアルバウト餓狼伝説	1,972,000	CHI	ALL フランコバシュ
沙羅曼蛇2	1,231,500	NAL-RAY	2周回5面
バトルガレッガ	4,252,560	Ⓜ	5面ボス ミヤモト
進め！対戦ぱずるだま(ゲーマー)	132,950	織原 "SCH" 紫報	ラスボス あたぼう 七段
19XX	6,740,700	P・O・W	7面
ストリートファイターZERO2	1,478,000	NAL-NED	ALL サガット
ストリートファイターZERO2	1,528,500	NAL-Bay	ALL リュウ
マジカルドロップ2	165,664	織原 "SCH" 影月	ひたすらモード ふつう
マジカルドロップ2	9,866	織幡多 "SCH" 影月	ストリートモード マジシャン

ゲームブルース　岐阜
岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル1F ☎0584-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
龍虎の拳外伝	7′57″22	M.T	ALL ロバート
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,475,900	N.D	ALL(根性) 古式
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,386,500	なぞの東京人	古式
沙羅曼蛇2	1,378,800	AZ	2P使用 2-5
ストライカーズ1945(ゼロ)	1,103,800	STRIKER-AZ	2-3
ゲーム天国T・A	9,666,850	T.P-AZⓛ	ALL 残り15秒
インディ500	47″097	001	
ワンダー3(ルースターズ)	1,425,100	とりあえずカラテカクリアーできず。	ALL ノーミス
ソニックウイングス	938,700	KAN	2-5 F-14

Y.Pエンゼル　岐阜

多治見市本町2-18-10 ☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルエッジ	4'49"21	えびなくるくる	ヴォルド ALL
19XX (ライトニング)	5,418,200	TM付(ときメモネットワーク)	6面
豪血寺外伝	2,055,900	KEI	クララ×2 ALL
リアルバウト餓狼伝説	1,417,300	REALバスト舞	舞ALL
ワニワニパニック	99	KNIGHT	ALLパターン

アップル（ママ・トップ）　静岡

静岡市竜南1丁目1番54号 ☎054-248-4601

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルペンレーサー	1'59"740	K・O	
レイブレイサー ツイン	2'03"786	A	
バーチャコップ2	665,974	BO	全クリア(レコイン)
19XX (震電)	11,895,400	STR	VL30
バーチャファイター2	1'11"99	AKIRA	ラウ使用ノーマルランク
ファイティングバイパーズ	1'13"64	CA!	BAHN使用
1945ストライカーズ	1,585,600	YYY	Bf-109使用 2-7
バーチャーロン	3'36"49	DIO	ライデン
ソウルエッジ	4'33"64	TAQ	ソフィーティー使用
沙羅曼蛇2	1,439,500	ZABADAK	2P使用2面ALL

プレイシティキャロット静岡店&アピア店　静岡

静岡市中吉田15-8 プラザアピア1F ☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エースドライバー ビクトリーラップ	2'38"75	ELY㊄	完走 ハイスピード 初級
ストZERO2 (ケン)	1,864,000	TOY	ALL ダン有り
エリア51	421,400	SBC	ALL

ゲームランドプラス1&ゆき合同集計　愛知

愛知県小牧市中央1丁目277番地 ☎0568-41-0637

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター 他4タイトル	10,000,000+α	PHGSY-MAC	全て1CALL
ダライアス外伝 (Z'ルート)	11,732,160	PHGSY-MIL	ALL4-5-6 シンクロ連付き
★マッハブレイカーズ(モンスタードラッグ)	215m99	PHGSY-KOT	ALLカール使用 4P側 ノーミス
沙羅曼蛇2	1,723,500	PHGSY-LAY	ALL 2P側 シンクロ連付き
魔界村 (旧Ver.)	1,208,900	PHGSY-DXG	永パなし 7周目1面
ステークスウィナー (ゼロファイター)	137,640万円	PHGSY-TEA	ALL 連付き 13勝2着1回
スーパー上海 (プロフェッショナル)	162,400	青酸カリ2号	ALL 1000点×76
D&D2 (シーフ)	3,329,687	NOZ	1CALL ドラゴンバスター
D&D2 (エルフ)	2,875,691	N≡J	1CALL ドラゴンバスター
D&D2 (ファイター)	2,615,326	T.Summer-ZZR	1CALL ドラゴンバスター

シーキャット PART1　愛知

豊橋市中浜町219-30 ☎0532-37-2478

タイトル	スコア	スコアラー	備考
D&D2	2,821,681	ボンボン	ALL エルフ使用
バトルガレッガ (ドラゴンミヤモト)	6,742,010	EBE	6面
バトルガレッガ (ワイルドスネイル)	6,572,330	ZX(ハゲ)	6面
バトルガレッガ (シルバーソード)	4,808,880	EBE-ミスト	6面
バトルガレッガ (グラスホッパー)	4,640,360	EBE	6面
バーチャキッズ (ジャッキー)	3'35"89	EBE-UME	ALL
ファイティングバイパーズ (バン)	91,050	ONO	ALL 3本 ランキングモード
セクシーパロディウス (マンボ)	186,300	穴うめ	3面 連付
マジカルドロップ2 (ひたすらモード)	16,966	穴うめ	レベル10 1級
ストZERO2 (ケン)	504,200	穴うめ	8人目

ゲームプラザ イエローハット　愛知

名古屋市中村区則武1-11-9 ☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダートダッシュSD (T.T.モード)	4'24"58	宇都宮から武者修行!たら.	完走 激ムズMT スノースタート
タイムクライシスDX (ストーリーモード)	11'05"52	H.I	ALL
タイムクライシスDX (T.A.モード)	2'36"87	H.I	ALLステージ1
タイムクライシスDX (T.A.モード)	3'31"93	H.I	ALLステージ2
ソウルエッジ	4'02"30	SAN	ALL タキ
ナムコクラシックコレクション (マッピー)	388,620	Y.F	ALLオリジナル 1ミス
ナムコクラシックコレクション (パックマン)	231,000	DCC-AGAS-KAC㊕	ALL オリジナル 残0
マジカルドロップ2 (ひたすらモード)	2,085,344	パターンきません お金ありません	かんたん L16
マジカルドロップ2 (ひらめきモード)	77,200	HQM-変な奴教徒 "TMR"たこまる	ALL かんたん パーフェクト
だい好キッス	170,080	HQM-変な奴教徒 "TMR"たこまる	ALL ハート127個

プレイシティキャロット納屋橋店　愛知

名古屋市中区栄1-2-6 ☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
タイムクライシス (ストーリーモード)	11'37"78	H.I	ALL
タイムクライシス (タイムアタック)	2'42"03	H.I	STACE1
ナムコクラシックコレクション (パックマン)	370,150	ライトが敵 FTH-AMC㊔	5-1 アレンジ
ナムコクラシックコレクション (ディグダグ)	232,900	森のもりんば星人 SG-ELF	ALL オリジナル
セクシーパロディウス (マンボ)	1,239,500	偽ひげぶよまん NPA-ELF	スペシャル面 連付
セクシーパロディウス (こいつ)	1,065,400	6面鬼です SOLID-S.S	6面 連付
鉄拳2 Ver.B (巌竜)	2'49"68	H.T.D	ALL
ナムコクラシックコレクション (マッピー)	3,480,280	Y・F	ALL 3ミス アレンジ
ファイネストアワー	3,834,760	徳	2-4
アサルト	866,200	27才	ALL 旧Ver 連付 残4

オレンジペコ　愛知

名古屋市昭和区隼人町8-14 ☎052-836-3072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジカルドロップ2 (ひたすら)	5,747,568	NPA-LAC-HERO	LV57 かんたん
マジカルドロップ2 (ストーリー)	44,604	Ⓩ	ALL ワールド
★マジカルドロップ2 (ひらめき)	78,000	TPL	ALL かんたん
進め!対戦ぱずるだま	174,470	GPP-NPA-ぱのお	ALL あたぼう 一般
19XX (ライトニング)	18,294,000	OPM-ZOL	ALL
沙羅曼蛇2	1,804,700	ひろひろき	ALL 2P側
★パズルボブル2X	496,346,400	NCP-ねこん	ALL Xモード 裏Y
D&D2	2,923,270	Ⓚ	ALL クレリック
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,854,600	A.F	ALL 17連鎖 古式ゆかり
★エジホン探偵事務所 (上級)	259	NBLA-AGGS-DOH Ⓢ	ALL アシストなし

サンテック新端橋店　愛知

名古屋市瑞穂区洲山町2-30-2 ロイヤル山田ビル ☎052-851-0621

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,525,000	ろどりげすSG-NPA-ELF	1CALL 早乙女使用
ゲーム天国T・A (セリア)	17,427,200	ぱんちょすSG-NPA-ELF	2-4 連付
達人王	1,047,070	CHT-MUR-TAR㊗	ノーマル 5設定 5ボス
19XX (震電)	11,645,900	みい	2P側 ALL まだだ!
プラスアルファ	10,000,000+α	沢田まゆ命!!DO!連付けて	4-5 連なし
マジカルドロップ2 (ひらめき)	75,900	HQM-変な奴教徒 "TMR"たこまる	かんたん ALL パーフェクト
D&D2	2,862,172	ムチ打ちバサラ	クレリック2P LEVL ALL
ぷるるん	2,909,700	ゴミ袋愛好会 もそ…	SPALL 残ボム×1
マジカルドロップ2 (ひたすら)	789,620	TKB	かんたん LV38 7段
マジカルドロップ2 (ストーリー)	35,458	あんざきリューヤ (ARP)	ワールド 12連鎖 ストレングスで死

ゲームスタジアムJ.J.　愛知

豊田市小坂本町4-6-11 ☎0565-35-3398

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルエッジ (ソフィーティア)	5'46"66	Y.O	1cALL
沙羅曼蛇2	774,800	SAT藤田サンテラス	2-3
戦球 (腕前判定モード)	2,658,920	YOG	LEVEL90
戦球 (最大連鎖)	13連鎖	YOG	
ダートダッシュ (ALLSTAGE)	4'36"03	Z・・	MT 完走 激ムズ使用
ダートダッシュ (CITY)	0'39"31	Z・・	MT 激ムズ使用
ダートダッシュ (HILL)	0'43"68	Z・・	MT 激ムズ使用
ダートダッシュ (JUNGLE)	0'56"36	Z・・	MT 激ムズ使用
ダートダッシュ (MOUNTAIN)	0'59"15	Z・・	MT 激ムズ使用

ゲームセンターニュースター　三重

津市江戸橋1丁目130-7 ☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇2	1,005,600	NMR-ミッチー	ALL 2P側 残×2
ダンジョンズ&ドラゴンズ2 (ファイター)	3,404,568	SKM-地上絵	ALL
ダンジョンズ&ドラゴンズ2 (シーフ)	1,946,145	GEK	ALL
ダンジョンズ&ドラゴンズ2 (クレリック)	2,524,481	SKM-地上絵	ALL
ダンジョンズ&ドラゴンズ2 (Mユーザー)	2,603,777	GEK	ALL
ビッグトーナメントゴルフ (ドイツ)	-16	HKJ=ジョモミツ	ALL
セクシーパロディウス (マンボ)	2,387,600	参考からあげ松井君	ALL
バトルガレッガ	5,408,900	RS	6面
マジカルドロップ2 (ひたすらモード)	1,253,000	クリアしただけ	名人 イージー
ストZERO2 (さくら)	1,012,700	NMR-ミッチー	ALL

GAME'S DRAGON　京都

京都市上京区千本通立売下る小山町888ドレスII1F ☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストZERO2 (ゴウキ)	2,206,600	やばいですよ〜	全面クリア P×12
セクシーパロディウス (マンボ)	1,640,600	クリアまだですよ〜	スペシャル面 セミオート
龍虎の拳外伝 (ロバート)	5'08"50	新庄ですよ〜	全面クリア
ストリートファイターZERO (ゴウキ)	3,074,700	でないですよ〜	全面クリア 95秒×1
★ヴァンパイアハンター (モリガン)	6,402,800	Tiny-DIL (サスカッチ失敗)	全面クリア 前半338万

GAME's WiLL　京都

京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★セクシーパロディウス (ミカエル)	6,330,500	GGE-ZXZ	クリア 連付
セクシーパロディウス (こいつ)	6,224,000	オプションで6,139,700	クリア 連付
★セクシーパロディウス (マンボ)	3,620,100	GGE-WXW	クリア 連付 残2
バトルガレッガ	9,665,080	男の勲章一万点 (落とすと百点)	ALL 連付 ゴールデンバット
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	607,300	Yanmi	ALLⓅ テリー リョウ・京

アミューズメントスペース フジ　大阪

大阪市北区天神橋4-10-8 ☎06-356-3933

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナムコクラシックコレクション (ラリーX)	247,090	咆哮野郎-まJU	アレンジ 15面
ビクトリーラップ (CAPITAL)	2'18"58	KKK	ALL完走 MT ビギナー
★だい好キッス	197,180	Legion-ホエホエ君	ALL ×2 Verygood
★セクシーパロディウス (こいつ)	6,473,000	H.M	ALL ノーミス 1周 184万
★セクシーパロディウス (オプション)	6,034,900	H.M	ALL ノーミス
★セクシーパロディウス (S・スター)	6,015,400	H.M	ALL ノーミス
★セクシーパロディウス (イワン)	5,993,700	AXIOM-H.Y	ALL ノーミス 1周 164万
スカルファング (オートモード)	17,291,100	S.N	ALL シルフII
★ロックマン・ザ・パワーバトル (Lv3〜6)	6,151,300	咆哮野郎-まJU	ALL ロックルン使用
★PANG!3 (ノーマル)	9,408,400	Legion-KLF	ALL 547万

PLAY CITY NASA　大阪

大阪市住吉区山之内3-3-5 ☎06-694-4909

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジカルドロップ2 (ひたすら)	1,772,516	MAT	
マジカルドロップ2 (ストーリー)	182,592	MAT	ALL
ストZERO2 (リュウ)	2,459,700	AXIOM-SAO	ALL
★ソウルエッジ (ヴォルド)	1'40"40	AXIOM-DEN	ALL
ソウルエッジ (ソフィーティア)	2'34"63	AXIOM-DEN	ALL
ソウルエッジ (タキ)	3'09"70	AXIOM-DEN	ALL
ソウルエッジ (リー・ロン)	3'18"24	AXIOM-DEN	ALL
ソウルエッジ (ミツルギ)	3'27"00	AXIOM-せのん	ALL
ソウルエッジ (ソン・ミナ)	3'51"40	MAT	ALL
★スーパーストII (サガット)	2,179,600	CST㊐	ALL

タイトーイン002スタジアム　大阪

豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号 ☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★19XX (震電)	19,063,600	GGE-K.N (チョンボやわ)	クリア残×5 Ⓑ×5
19XX (モスキート)	18,576,900	CR-ちゃあしゅうめん(権利物)	クリア残×5 5面95%スカ
19XX (2P同時モスキート)	26,009,200	ごろたん氏来店ありがとう常連一同!	クリア 1ミス1UP×1
★ゲーム天国T・A (プーペラ)	14,018,030	PPR-IZK	クリア もーいやっ
バブルメモリーズ (ノーマルモード)	19,686,610	バブルボブル知らん人(ABAレモン)	全80面クリア 残×0
バブルメモリーズ (スーパーモード)	23,498,770	バブルボブルうまい人(KIW玉)	全80面クリア 残×7
ナムコクラシックコレクション (ゼビウス)	1,635,820	BOSTON	E×1 ゼビウスアレンジ
ナムコクラシックコレクション (ゼビウス)	839,390	PSD-KTL-戦術エース	クリア 残×3 スーパーゼビウス
戦国エース (ジェーン)	1,889,200	DBL-ごろたん	クリア 1万×9雷風
★戦国エース (源内)	1,873,200	CYCLONE-KIW	クリア 1万×9

チャレンジャー関大前店　大阪

吹田市千里山東1-14-2 ☎06-389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バーチャコップ2 (2P側)	915,863	M.K(川田)	1CALL 827 454
タイムクライシス (ストーリー)	10'39"68	まじゅっくないとれいあーす。	1CALL ノーミス
タイムクライシス (T.Aステージ1)	2'31"78	首吊り覚悟 咆哮野郎まJU	1CALL
タイムクライシス (T.Aステージ2)	3'14"78	まJU	1CALL
タイムクライシス (T.Aステージ3)	4'41"08	十三君	1CALL
D&D2 (シーフ)	3,021,961	たくや!	1CALL ドラスレ
D&D2 (ファイター)	2,976,641	超人ヘラクレス初号機	1CALL ドラスレ
MANXT.T (ラクシーレース)	1'58"49	スコアラーのまねがしたかっただけ。	1C完走 T.A 2周BL5808
パズルボブル2X (パズルモード)	305,622,320	FEV㊟	1CALL 表〔W〕ゾーン
バトルガレッガ (ミヤモト面セレ有)	6,782,070	PPR-NGM	1CALL 連付㊒

タウンスポットプレイランド　大阪

茨木市中津町4-3 ☎0726-36-5900

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジカルドロップ2	1,401,520	MIZ神-ZZ㊍	ひたすらモード ランク名人
★バーチャファイターキッズ	2'12"23	S.N	ALL ラウ
ストZERO2 (春麗)	2,408,500	SIN	ALL
ビクトリーラップ	2'12"66	T・Y	ALL MT CC中級
ビクトリーラップ	2'28"31	T・Y	ALL AT SV中級
ビクトリーラップ	2'26"25	T・Y	ALL AT SV上級
ビクトリーラップ	2'48"10	T・Y	ALL MT SF上級
D&D2	2,788,838	bbc-a-WASP	ALL シーフ
龍虎の拳外伝	6'46"58	のがみん♡ゆかなん♡♡♡♡♡♡♡♡♡	ALL 忍者
鉄拳2 Ver.B (ポール)	1'50"30	オレがT.Mじゃー首を洗ってまっとけ	ALL あと42秒少々

マンモス城インベーダーハウス　大阪
高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジカルドロップ2（ひたすら）	1,795,014	◎じろ 視神経爆発しそう	LV.18 38連鎖
★進め!対戦ぱずるだま（一般）	189,170	ひまつぶし 鋼業 優里	ALL あたぼう
バーチャロン（テムジン）	4'47"43	つぬーんゅ	
バーチャロン（ドルカス）	5'34"72	元C.M.128号	1P側
ストZERO2（さくら）	1,781,400	1人用初プレイ ARI	ALL
ナムコクラシックコレクション（スーパーゼビウス）	819,290	ジェミニ誘導しかできない下手	ALLしかも妥協10万人2
ソウルエッジ（ソフィーティア）	4'07"80	WOL	2P側
バトルガレッガ	6,257,700	SGP-SV-TNK	6面 右上の機体
怒III	69,200	2日しかやってきません いつのゲーム?	2面
進め!対戦ぱずるだま（ゲーマー）	130,300	エ、ホンマに?	ALL 大月先生

イーストランドファミリーガーデン　岡山
津山市川崎147 イーストライン別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
D&D2	2,820,346	ロード ケー KAG三厳	1コインALL ファイター
D&D2	2,453,722	モゥタイヘン KAG三厳	1コインALL Mユーザー穴うめ
D&D2	2,733,770	フネンブツ KAG三厳	1コインALL シーフ 穴うめ
D&D2	2,369,849	カイイ KAG三厳	1コインALL クレリック穴うめ
D&D2	2,556,050	ギモドリ KAG三厳	1コインALL エルフ 穴うめ
D&D2	2,521,712	ギムリン KAG三厳	1コインALL ドワーフ 穴うめ
19XX（ライトニング）	11,097,100	腱様 MIT	ALL 連なし
キャノンダンサー	5,981,740	アメリカ西海岸旅行御招待 ©前田	ALL
天地を喰らう（関羽）	5,176,400	キャノンダンサー本作る!超ハマリひろ	ALL
キャメルトライ（スペシャル）	3'52"5	A＋.N ASCAT	ALL 黒玉 524,050点

アミューズメントスペース ビッグウェーブ　高知
高知市曙町1-8-25 寿ビル1F西　☎0888-43-3433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
D&D2	2,768,007	マスオ	ALL ファイター使用
鉄拳2 Ver.B（ボール）	1'20"48	K・T	ALL 連付 予48
鉄拳2 Ver.B（ワン）	1'42"76	DNA もうやらん	ALL
ソウルエッジ	2'46"96	まつ	ALL ジークフリート
ナムコクラシックコレクション（マッピー）	2,361,120	100万取れん人	ALL アレンジ
ナムコクラシックコレクション（マッピー）	126,640	クリアしただけ	ALL

プレイシティ チャレンジャー　大阪
大阪府守口市土居町8-11　☎06-994-7476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
D&D2（クレリック）	2,662,962	D!	ALLクリア ドラゴンバスター
セクシーパロディウス（S・スター）	611,200	K.S	MISSON5 シューティングスター使用
進め!対戦ぱずるだま	139,940	S.Y	ALLクリア まゆこ使用
沙羅曼蛇2	1,202,900	DDI	2-6面 2P側使用
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,036,800	きらめき高校土居前校 如月派 山田	根性レベル7面 如月未緒使用
19XX（ライトニング）	12,189,200	A.K（本名 長嶋久美子）	ALLクリアLV.30 96%
19XX（モスキート）	11,113,600	ABE	ALLクリア LV.30 98%
鉄拳2（ボール）	1'37"23	BEE	ボール使用 ALL
ストライカーズ1945（スピッドファイヤー）	1,038,900	S.T	2周目3面 スピッドファイヤー使用
バーチャコップ2	683,337	F.T	ALLクリア

ゲームプラザミッキー　広島
広島市南区的場町1-7-2　☎082-262-5189

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナムコクラシックコレクション（パックマン）	277,590	シーナ・ヘキルンルン姫	ボス アレンジ
マジカルドロップ2（ひたすら）	125,152	てれ屋さん 大島 あみ先生	
マジカルドロップ2（ひらめき）	60,950	in ひろしーまー SHIENA	ALL
マジカルドロップ2（ストーリー）	8,858	どんどんひゅーひゅーぱふぱふ マリ姉	
D&D2	3,387,694	じゃーず=かぶこまー	ALL ファイター
ビッグトーナメントゴルフ	-18	あいれまー先生	ALL オーストラリア
沙羅曼蛇2	1,824,100	4179LOVE-ちゃーみー吉永	ALL 連付 2P側
ストZERO2（リュウ）	1,351,800	ロリコンの、くんちさんお元気ですか?	ALL
龍虎の拳外伝	ALL	GDF先生	カスミ

モンキーハウス本館　福岡
福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャロン	3'17"86	G.M.C.SPR	ALL テムジン使用
だい好キッス	193,870	G.M.C.おかび	ALL
アベンジャーズ・イン・ギャラクティックストーム（VSモード）	740,600	押してるだけ	ALL B・KNIGHT
アベンジャーズ・イン・ギャラクティックストーム（ストーリー）	283,400	やる気0	ALL B・KNIGHT
古今東西干支物語	1,660,210	外道T・H	ALL
マジカルドロップ2（ストーリー）	13,912	マジカルドロップ君	ALL
マジカルドロップ2（ひたすら）	2,149,640	G.M.C.R-J	かんたんスタート レベル39
セクシーパロディウス	1,088,400	ひまだ!	スペシャルで死
沙羅曼蛇2	1,737,000	G.M.C.DURAN	ALL 2P側

アメニティパラダイス　兵庫
姫路市駅前町288　☎0792-84-8387

タイトル	スコア	スコアラー	備考
19XX（震電）	18,301,200	SUR-HBS-HKG-T.N	ALL 連付き 残5S×7P×5
19XX（ライトニング）	17,157,700	SUR-HBS-HKG-T.N	ALL 連付き 残5S×7P×5
19XX（モスキート）	15,371,900	SUR-HBS-HKG-T.N	ALL 連付き 残3S×7P×4
セクシーパロディウス（こいつ）	3,939,000	妻の職業は美容師 SUR-天馬	ALL 残2 連付き
沙羅曼蛇2（2P側）	1,987,700	妻の職業は美容師 SUR-天馬	全2周ALL 1周目104万
D&D2	2,536,614	HKG-CIBA	ALL ローレンス使用
D&D2	2,801,263	HKG-CIBA	ALL エルフ使用
D&D2	2,582,269	HKG-NAGISA	ALL シーク使用
ソウルエッジ（ジークフリート）	4'04"93	JUN-J	ALL

オキモト　広島
広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストZERO2（ケン）	1,022,900	玉	ALL
ストZERO2（ナッシュ）	967,300	Y.K	ALL
ストZERO2（ザンギエフ）	888,000	WHO	ALL
バーチャファイターキッズ	5'54"83	まさ	ALL サラ使用
D&D2	2,706,470	S・N	ALL エルフ使用
D&D2	2,733,500	S・N	ALL クレリック使用
リアルバウト餓狼伝説（山崎）	1,899,600	DOI	ALL
リアルバウト餓狼伝説（ギース）	1,892,800	AHO	ALL
リアルバウト餓狼伝説（アンディ）	1,649,700	DOI	ALL
リアルバウト餓狼伝説（ビリー）	1,531,200	HUS	ALL

高宮ラッキーゲームセンター　福岡
福岡市南区高宮1-6-11　☎092-524-6557

タイトル	スコア	スコアラー	備考
D&D2（ファイター）	3,248,880	ダニエル㊔	1cALL
D&D2（クレリック）	2,460,579	よじムネ	1cALL
D&D2（エルフ）	2,873,630	ダニエル㊔	1cALL
マジカルドロップ2	33,300	UME	ひらめきモード かんたん
マジカルドロップ2	51,000	UME	ひらめきモード ふつう
沙羅曼蛇2	1,138,300	カリビアーニ㊏	1c2-5
19XX（ライトニング）	15,791,100	ちょびん♡	1cALL 連付
19XX（震電）	16,882,200	ちょびん♡	1cALL 連付
ストZERO2（さくら）	2,073,000	ごくなが	1cALL 穴うめの為ッス♡
ストZERO2（春麗）	1,812,700	ごくなが	1cALL

ゲームセンターピノキオ　兵庫
明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンキーヘッドボクサーズ	45.63	CRO	ALL コウジ使用
バーチャロン	3'25"88	SVR-NGF	ALL ライデン使用
D&D2	2,811,285	ゴーアナ	ALL ファイター使用
スカルファング（オートモード）	16,465,800	SVR-かる夫	ALL メガバルキリー
スカルファング（チェイスモード）	25,960,500	綾佳ちゃんお兄さん	ALL メガバルキリー
スカルファング（スペシャルモード）	19,276,300	R'-水無	ALL シフ

アミューズメントZiZZ大竹駅前店　広島
大竹市新町1-2-3大竹ニチエービル1F　☎08275-3-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジカルドロップ2（ストーリーモード）	141,792	SIN	プリエステス使用 エンプレス面死亡
マジカルドロップ2（ひらめきモード）	58,700	SIN	かんたんスタート ALL
マジカルドロップ2（ひたすらモード）	2,152,370	SIN（最高33連鎖）	かんたんスタート 名人 レベル29
バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	2,618,280	スーパーDrNHK	6面後半
ソロモンの鍵	8,073,794	DNA	ALL 残×9 H7 F43

サブカルチュア　福岡
筑紫野市二日市宮田町581-6　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
D&D2（ファイター）	3,260,195	何をやってもハンパなんだよなーOOT	ノーミスALL 4分代×11

プレイシティキャロット島大前店　島根
松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パズルボブル2X	26,164,340	FZR備前守	ひとりパズルふ〓う1コインALL
ファイティングバイパーズ	42,686	LED	バイパーズテスト ノーミスALL
ソウルエッジ	5'29"53	ZAN	ジークフリード 1コインALL
タイムクライシス	3'05"02	PAI	タイムアタック ステージ1
首領蜂	25,652,520	○高生T.A	ステージ2-4
だい好キッス	152,740	迦楼羅	1コインALLハート111コ

アミケーズメントスクウェアカサブランカ　香川
高松市亀井町10-15　☎0878-33-3375

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストZERO2（ゴウキ）	2,770,000	GDS-1号	ALL
ストZERO2（バーディー）	2,136,400	ATC-まさし	ALL
ストZERO2（ザンギエフ）	1,768,600	GDS-3号	ALL
★ドラグーンマイト シングル（レイラ）	2,104,000	GDS-マリ夫	ALL
ドラグーンマイト チーム	1,243,000	GDS-マリ夫	ALL
首領蜂（タイプ）	48,240,320	LAOS-長田仙人	ALLフルオート
19XX（モスキート）	18,338,900	EXC-GDS-S.O!!	ALL
ゲーム天国T・A（ぴぐ）	12,537,760	LAOS-長田仙人	ALL
沙羅曼蛇2	1,881,100	GDS-5号	ALL 2P側使用
だい好キッス（マサト）	170,990	GDS-3号	ALL

青木玩具　長崎
長崎県島原市弁天町7080-1　☎0957-63-2344

タイトル	スコア	スコアラー	備考
19XX（ライトニング）	5,044,500	ACA-C-BOLT-VIC	ラスボス 連なし
19XX（ライトニング）	3,337,300	DCT	ラス面 連なし
龍虎の拳外伝	7"00'0ぐらい	WDC	ロバート ALL
龍虎の拳外伝	8"00'0ぐらい	WDC	リョウ ALL
龍虎の拳外伝	7"00'0ぐらい	WDC	不破 刃 ALL
ビッグトーナメントゴルフ	-3	ACA-C-BOLT M・K	ALL してない 穴ウメ
ストZERO2（ケン）	1,100,200	WDC	ALL
ストZERO2（ケン）	1,223,200	ACA-C-BOLT-VIC	ALL
ストZERO2（リュウ）	1,150,300	WDC	ALL
ストZERO2（リュウ）	1,354,500	ACA-C-BOLT-VIC	ALL

ゲームスポットパスカル　岡山
岡山県岡山市表町3-7-5　☎086-234-2332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
D&D2 シャドーオーバーミスタラ	3,106,734	SAN③	17〓ALL ファイター
沙羅曼蛇2（2P側）	1,718,500	G.V〓	2周ALL 連付
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,738,400	D.S.K-BAD	ALL 古式
パズルボブル2	308,179,310	D.S.K-BAD	ALL 表面
パズルボブル2	262,385,170	YFK 電話ぐらいしろ	ALL 表面
ストZERO2（ガイ）	1,930,300	NAO	ALL

チャレンジバンバン　愛媛
松山市道後樋又4-29　☎0899-24-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
だい好キッス	187,180	FAD-IDA	ALL
バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	5,904,030	BANRI	7面
★ファンキーヘッドボクサーズ	47.85	MASA1	ALL ライトニング
究極タイガーII	10,825,170	外道 T.H	ALL 1P側
ストZERO2（リュウ）	2,219,200	IREEN	ALL
龍虎の拳外伝（リョウ）	3'57"30	佐助	ALL
セクシーパロディウス（S・スター）	1,104,400	ライト	スペシャル死亡

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎市神宮2-1-30 プロザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナムコクラシックコレクション（ディグダグ）	739,480	MGF-KOB	42面 1人用 Pレンジ
龍虎の拳外伝	5'16"67	MGF-Zin	ALL リョウ使用
龍虎の拳外伝	7'12"92	ペ○ボーマン レオ	ALL 不破使用
龍虎の拳外伝	7'58"38	ペ○ボーマン レオ	ALL 藤堂使用
龍虎の拳外伝	8'06"85	ペ○ボーマン レオ	ALL レニィ使用
プライムゴールEX	1コインクリア	MGF-KOB	横浜マリノス使用
タイムクライシス（シナリオ）	3-3	じんた	
ソウルエッジ	4'04"93	ペ○ボーマン レオ	ALL タキ使用
ソウルエッジ	4'15"40	館林実晴	ALL ソフィーティア
ソウルエッジ	4'38"30	ペ○ボーマン レオ	ALL ジークフリード

・ビデオゲーム・

CLASSIC GUIDE
（クラシック ガイド）

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

SNK

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
リアルバウト餓狼伝説	35,000円	'95年	対戦格闘	有	有	MOSカートリッジのみ	トライ
アテナ	28,000円	'86年	コミカルアクション	有	有		トライ
MV-I	20,000円	'90年	ハード	有	有	マザーボード	トライ
MV-I	18,000円		ハード		有	ネオジオ業務用本体	キョーワインターナショナル
キングオブファイターズ'95	15,000円	'95年	対戦格闘	有	有	MOSカートリッジのみ	トライ
ワールドヒーローズパーフェクト	4,000円	'95年	対戦格闘	有	有	MOSカートリッジのみ	トライ
風雲黙示録	2,000円	'95年	対戦格闘	有	有	MOSカートリッジのみ	トライ

UPL

シュトラール	10,000円	'91年	シューティング	有	有		キョーワインターナショナル
アクロバットミッション	3,000円	'91年	シューティング	有	有		キョーワインターナショナル

アイレム

クロスブレイズ	18,000円	'91年	格闘アクション	有	有		基板屋
スペランカー	12,000円	'85年	アクション	有	有		キョーワインターナショナル
ぐっすんおよよ	7,000円	'92年	アクション	有	有	新品箱入	キョーワインターナショナル
四川省II	7,000円	'93年	パズル	有	有	新品箱入	キョーワインターナショナル
ジッピーレース	6,000円	'83年	レーシング	有	有		メッセサンオー

カプコン

ストリートファイターZEROII	145,000円	'96年	対戦格闘	有	有		トライ
アルティミットエコロジー	120,000円	'94年	シューティング	有	有		トライ
ストリートファイターZEROII	118,000円	'96年	格闘	有	有	ROM CPS用サブボード	ソフトショップ★マリオ
ロストワールド	100,000円	'88年	シューティング	有	有	パネル付	トライ
ニモ	98,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
エリア88	58,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
マーヴル・スーパーヒーローズ	50,000円	'95年	対戦格闘	有	有	CPSII用サブボードのみ	ファントム
ウィロー	48,000円	'89年	アクション	有	有		キョーワインターナショナル
ウイロー	48,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
エリア88	48,000円	'89年	シューティング	有	有		キョーワインターナショナル
マーヴル・スーパーヒーローズ	45,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
1941	40,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
サイバーボッツ	35,000円	'95年	格闘	有	有	ROM	ソフトショップ★マリオ
ストライダー飛竜	35,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
大魔界村	30,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
天地を喰らう	30,000円	'89年	格闘アクション	有	有		通販&ProShop システムIII
ヴァンパイアハンター	30,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
ストリートファイターZERO	30,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
チキチキボーイズ	25,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
ヴァンパイアハンター	23,000円	'95年	対戦格闘	有	有	CPSII用サブボードのみ	ファントム
バース	22,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
ヴァンパイアハンター	22,000円	'95年	格闘	有	有	ROM CPS用サブボード	ソフトショップ★マリオ
キャプテンコマンドー	20,000円	'91年	格闘アクション	有	有		ファントム
戦場の狼II	18,000円	'90年	シューテイング	有	有		トライ
天地を喰らう	18,000円	'89年	格闘アクション	有	有		トライ
USネイビー	15,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
X-MEN	15,000円	'94年	アクション	有	有	CPSII用サブボードのみ	ファントム
戦場の狼II	15,000円	'90年	シューティング	有	有		キョーワインターナショナル
天地を喰らうII	15,000円	'92年	格闘アクション	有	有		トライ
CPSIIマザー CPシステムII	15,000円	'93年		無	無		ファントム
天地を喰らうII	12,000円	'92年	格闘アクション	有	有		ファントム
ストリートファイターII	8,000円	'92年	対戦格闘	有	有		トライ
ストリートファイターIIターボ	8,000円	'92年	対戦格闘	有	有		トライ
ヴァンパイア	7,000円	'94年	対戦格闘	有	有	CPSII用サブボードのみ	ファントム
ヴァンパイアハンター	6,000円	'94年	対戦格闘	有	有	CPSII用サブボードのみ	基板屋
スーパーストリートファイターIIX	6,000円	'94年	対戦格闘	有	有	CPSII用サブボードのみ	ファントム
スーパーストリートファイターIIX	5,000円	'94年	対戦格闘	有	有	CPSII用サブボードのみ	基板屋

コナミ

悪魔城ドラキュラ	78,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
恋のホットロック	68,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
グラディウスII	25,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
タイムパイロット84	20,000円	'84年	シューティング	有	有		トライ
ウエックルマン	10,000円	'86年	レーシング		有	コンポ用ハーネス月	キョーワインターナショナル
TMNT	8,000円	'90年	格闘アクション	有	有		トライ
ハイパーオリンピック	8,000円	'83年	スポーツ	有	有		メッセサンオー
パロディウス	6,000円	'90年	シューティング	有	有		基板屋

サミー

ハイパーリアクション	20,000円	'95年	麻雀	有	有		ファントム

サン電子

おいしいパズルはいりませんか	2,000円	'93年	アクションパズル	有	有		基板屋

ジャレコ

ゲーム天国	80,000円	'95年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
P-47ACES	58,000円	'95年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
ぶたさん	28,000円	'87年	格闘アクション	有	有		通販&ProShop システムIII
アイドル雀士スーチーパイ	7,000円	'93年	麻雀	有	有		キョーワインターナショナル

セイブ開発

雷電DX	65,000円	'94年	シューティング	有	有		通販&ProShop システムIII
とってもE雀	4,000円	'91年	麻雀	有	有		トライ

セガ

バーチャロン(シングル)	780,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
バーチャ・ファイター2	480,000円	'94年	対戦格闘	有	有	PCBのみ	トライ
ファイティングバイパーズ	380,000円	'95年	対戦格闘	有	有	PCBのみ	トライ
バーチャ・ファイター2	350,000円	'94年	対戦格闘	無	有	配線済基板	通販&ProShop システムIII
バーチャ・ファイター2	280,000円	'94年	対戦格闘	有	有	電源あり	トライ
ファイティングバイパーズ	180,000円	'95年	対戦格闘	有	有	電源あり	トライ
アウトラン	28,000円	'86年	カーレース		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ストライクファイアー	28,000円	'91年	シューテイング		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
G-LOC	25,000円	'96年	シューティング		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ぷよぷよ通	25,000円	'93年	アクションパズル	有	有		トライ
ダイナマイトダックス	25,000円	'88年	アクション	有	有		通販&ProShop システムIII
ギャラクシーフォースII	25,000円	'88年	シューティング		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ぷよぷよ通	20,000円	'94年	アクションパズル	有	有		通販&ProShop システムIII
ABコップ	18,000円	'90年	シューティング		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
GPライダー	18,000円	'90年	レーシング		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ロボレス2001	18,000円	'86年	アクション	有	有		メッセサンオー
アフターバーナー	15,000円	'87年	シューティング		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ダンプ松本	13,000円	'86年	プロレス	有	有	要ハーネス	ファントム
ベイルート	13,000円	'89年	アクション	有	有	要ハーネス	ファントム
スーパーモナコGP	12,000円	'89年	レーシング		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
クラックダウン	10,000円	'89年	アクション	有	有	要ハーネス	ファントム
ぷよぷよ	8,000円	'92年	アクションパズル	有	有		トライ
テトリス	7,000円	'88年	アクションパズル	有	有		トライ
テトリス	5,000円	'88年	アクションパズル	有	有		基板屋
クラッナヒッター	3,000円	'91年	野球	有	有		メッセサンオー

セタ

スーパーリアル麻雀PV	22,000円	'95年	麻雀	有	有		トライ
スーパーリアル麻雀PIII	10,000円	'88年	麻雀	有	有		トライ
スーパーイーグルショット	6,000円	'94年	ゴルフ	有	有		メッセサンオー

タイトー

ナイトストライカー	120,000円	'89年	シューティング	無	有	レバー付	通販&ProShop システムIII
ダライアス外伝	78,000円	'95年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
エレベーターアクションリターンズ	75,000円	'95年	アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
プリルラ	58,000円	'91年	アクション		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
プリルラ	53,000円	'91年	格闘アクション	有	有		トライ
ナイトストライカー	48,000円	'89年	シューティング		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ギャラクティックストーム	48,000円	'92年	シューティング		有	レバー対応コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
レイフォース	40,000円	'93年	シューティング	有	有		ファントム
レイフォース	35,000円		シューティング				基板屋
究極タイガーII	23,000円	'95年	シューティング	有	有	F3用カートリッジのみ	ファントム
ダライアス外伝	20,000円	'94年	シューティング	有	有	F3用カートリッジのみ	ファントム
逆鱗弾	13,000円	'95年	マザーボード	有	有	F3用カートリッジのみ	ファントム
パズルボブル2	12,000円	'95年	パズル	有	有	F3用カートリッジのみ	ファントム
ウォーリアブレード	10,000円		アクション		有	2→1画面変換ハーネス	キョーワインターナショナル
ニュージーランドストーリー	7,000円	'88年	アクションシューティング	有	有		トライ
ピット&ラン	5,000円	'84年	レーシング	有	有		メッセサンオー
ハットトリックヒーロー'93	4,000円	'93年	サッカー	有	有		メッセサンオー

テクノスジャパン

レッスルフェスト	15,000円	'91年	プロレス	有	有		メッセサンオー

テクモ

ソロモンの鍵	45,000円	'86年	コミカルアクション	有	有		トライ

データイースト

マジカルドロップ	23,000円	'95年	パズル	有	有		ファントム
ファイティングファンタジー	10,000円	'89年	対戦格闘	有	有		ファントム
カルノフ	8,000円	'87年	アクション	有	有		ファントム

ナムコ

アサルト	78,000円	'88年	アクション	有	有	パネル付	トライ
ドルアーガーの塔	75,000円	'84年	コミカルアクション	有	有		トライ
鉄拳	75,000円	'94年	対戦格闘	有	有		通販&ProShop システムIII
ワルキューレの伝説	75,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
フェリオス	70,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
フェリオス	68,000円	'88年	シューティング	有	有		ファントム
ワンダーモモ	58,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
メルヘンメイズ	40,000円	'88年	アクション	有	有		通販&ProShop システムIII
ナムコクラシックコレクションVOl-1	40,000円	'95年	オムニバス	有	有		トライ
ワルキューレの伝説	38,000円		アクション		有		キョーワインターナショナル
ドラゴンバスター	35,000円	'84年	アクション	有	有		通販&ProShop システムIII
ニューラリーX	35,000円	'81年	シューティング	有	有		トライ
ローリングサンダー1	35,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ギャラガ88	30,000円	'88年	シューティング	有	有		ファントム
バラデューク	28,000円	'85年	アクションシューティング	有	有		トライ
パックマニア	18,000円		ドットイースト	有	有		キョーワインターナショナル
ウイニングラン91	15,000円		レーシング		有	コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ニューマンアスレチックス	13,000円	'93年	アクション	有	有		ファントム
ローリングサンダー2	10,000円	'91年	アクション	有	有		トライ
エメラルディア	5,000円	'93年	アクションパズル	有	有		ファントム
グレートスラッガーズ'94	2,000円	'94年	野球	有	有		メッセサンオー
グレートスラッガー94	1,500円	'94年	野球	有	有		ファントム

ハドソン

天外魔境真伝	8,000円	'95年	対戦格闘	有	有	MOSカートリッジのみ	トライ

バンプレスト

マクロス	12,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
機動戦士ガンダム	3,000円	'93年	対戦格闘	有	有		基板屋

バンプレストII

マクロスII	10,000円	'93年	シューティング	有	有		トライ

ヒューマン

グランドストライガー	4,000円	'93年	サッカー	有	有		メッセサンオー

ビデオシステム

ソニックウイングス	8,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
ソニックウイングス	6,000円	'92年	シューティング	有	有		基板屋

メイクソフトウェア

麻雀同級生	28,000円	'95年	麻雀	有	有		ファントム

ライジング

魔法大作戦	18,000円	'93年	シューティング	有	有		基板屋

東亜プラン

ホラーストーリー	12,000円	'89年	アクション	有	有		ファントム
ドギューン	10,000円	'92年	シューティング	有	有		ファントム
ヘルファイアー	8,000円	'89年	シューティング	有	有		ファントム

日本物産

プリティセーラー18禁	18,000円	'94年	麻雀	有	有		トライ

■トライ 〒 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2F ☎03-5295-0667
■ファントム 〒101 東京都千代田区外神田3-1-2 明治ビル3F ☎03-3257-1126
■メッセサンオー 〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 ☎03-3255-3453
■キョーワインターナショナル 〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201
■ソフトショップ★マリオ 〒390 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536
■基板屋 〒431-02 静岡県浜名郡舞阪町舞阪2668-315 ☎053-592-7236
■通販&ProShop システムIII 〒451 愛知県名古屋市西区浄心2-9-24 第2鈴木ビル1F ☎052-523-4432

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com(Used Computer＝中古パソコン機器）を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見方

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，その他の項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすの数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Power Book540C	248,000円	有	有	有	有	5	開封品	OAシステムプラザ 仙台店
Power Book520	118,000円	有	有	有	有	5	3カ月保証付	OAシステムプラザ 仙台店
Power Macintosh 6100/60AV	100,000円	有	無	有	無	3		アイザワ時計店
Power Book165C	95,000円	有	無	有	有	4	8MB	アイザワ時計店
LC-575	79,800円	有	無	有	有	4	8MB増設メモリ付	ワンダーボックス
Performa575(8M/320)	79,800円	有	有	有	有	5	30(25)8M/160/2xCD 13″CRT一体型	OTTO
Quadra610	55,000円	有	有	無	有	4	HD230	ユニオンコンピューターネットワーク
SE/30	49,800円	無	無	無	有	3	68030(1G)＋FPU 2M/40/9″モノCRT/サウンド(シリアル＊2,SCSI,FDD,ADB＊2,サウンドout,030Directスロ)	OTTO
Classic(4/40)	39,800円	無	無	無	有	3	68000(8)2M/40/9″モノCRT/サウンド(シリアル＊2,SCSI,FDD,ADB,サウンドout)マウス,キー付き	OTTO
Plus	29,800円	無	無	無	有	3	68000(8)1M/FD9″モノCRT 外部FD,キー,マウス付き	OTTO
MacII	19,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
MacIICX	19,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
MacIIsi	19,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
SE(2/20)	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
LC(4/40,マウス付)	13,800円	無	無	無	有	3		OTTO

EPSON

PC-486ME1LVM	120,000円	有	有	有	有	5	新品	オガワムセン
PC-486ME1LM	100,000円	有	有	有	有	5	新品	オガワムセン
PC486ME1LVM	99,800円	有	無	有	有	4	DX2(G6)8/520/4xCD/MPEG1/TV/MIDI/144モデム 15″CRT一体型	OTTO
PC-486NAS2	98,000円	有	有	有	有	4	8Mメモリ付、3カ月保証	OAシステムプラザ 仙台店
PC486MU2GWM	79,800円	有	無	有	有	4	486SX(33)5.6M/200/2xCD 14″CRT付き	OTTO
PC-486MU2GW	60,000円	有	無	有	有	4		オガワムセン
PC-486HX2	59,800円	有	無	有	有	4		OTTO
PC-386BOOK-L	45,000円	有	無	有	有	4	40MBHDD付	ビットマップ
PC-486SE2	39,800円	有	無	有	有	4		OTTO
PC-386GS	32,800円	有	無	有	有	3		ワンダーボックス
PC-386GE-5	19,800円	有	無	有	有	3	5インチドライブ5.6MBメモリー	ワンダーボックス
PC-386P	19,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

IBM

Aptiva2407-RYD	139,800円	有	無	有	有	4	DX4(100)8M/540/2xCD/144モデム/MIDI 14″CRT一体	OTTO
Think Pad 330CS	78,000円	有	有	無	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
Think Pad 5523-V08	43,800円	無	無	無	無	3	RAM4MB、HDD80MB	フレックス四日市
PS/V2405NWC	39,800円	有	無	無	有	3		OTTO

NEC

PC-9821Nb7/5	208,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cx3/S5TB	199,800円	有	無	有	有	5		OTTO
PC-9821Cb CX/S15T	198,000円	有	有	有	有	4	展示品処分	ラルズプラザ札幌店7F
PC-9821Cb3/A	198,000円	有	有	有	有	4	展示品処分	ラルズプラザ札幌店7F
PC-9821Nf/340W	188,000円	有	無	有	有	3	P(75)7.6/340/9.5″TFT	OTTO
PC-9821Cb3/TA	168,000円	有	無	無	有	4		OTTO
PC-9821Ne2/340W	129,800円	有	無	無	有	3	DX2(50)7.6/340/9.5″TFTカラー	OTTO
PC-9821Ap3/C9W	128,000円	有	有	無	有	4	3カ月保証付	OAシステムプラザ 仙台店
PC-9821Cb2/.T	119,800円	有	無	無	有	4	DX2(66)8M/420/2xCD/モデム/TV/PCM.FM/Ir/15″CRT	OTTO
PC-9821Ne2/340	115,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ld/350A2	99,800円	無	無	無	有	3	486SX(33)7.6/350/9.5″DSTNカラー(一太郎6, Lotus123プレインストール)	OTTO
PC-9821Xe10/S14	99,800円	有	無	有	有	4	DX4(100)8M/420/2xCD 15″CRT付き	OTTO
PC-9821Ap2/U8W	99,800円	有	有	無	有	3	3カ月保証付	OAシステムプラザ 仙台店
PC-9821Xa7/C8	99,800円	有	有	無	有	4	3カ月保証付	OAシステムプラザ 仙台店
PC-9821Ne2	98,000円	有	有	無	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xe10/C4	90,000円	有	有	有	有	5	新品	オガワムセン
PC-9821Cx/S2	89,800円	有	無	無	有	3	486SX(33)7.6M/270/2xCD/モデム/TVキャプチャ/15″CRT	OTTO
PC-9821AP2/C9W	82,800円	有	有	無	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cs2/S2	79,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9821NM	79,800円	有	無	無	有	3	DX2(50)1.6/FD/9.5″白黒	OTTO
PC-9821Xe10/4	79,800円	有	無	有	有	5	486SX(33)5.6/210	OTTO

PC-9821Xe10/4	79,800円	有	無	有	有	5		OTTO
PC-9821CxmodelS3	79,800円	有	無	有	有	4	TVチューナー、FAXモデム内蔵、3.5ドライブ増設	ワンダーボックス
PC-9801NA	78,000円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ
PC-9801NA/C	74,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821AP2/U8W	72,800円	有	有	無	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xe10/4	70,000円	有	有	有	有	5	新品	オガワムセン
PC-9801NS/R	67,800円	有	無	無	有	3	48GSX(16)1.G/FD/9.5″白黒	OTTO
PC-9801NS/L	59,800円	無	無	無	有	3	386SX(20)1.6/FD/8.9″モノクロ	OTTO
PC-9821Xe10/4	59,800円	有	有	無	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xe10/4	58,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xe/U7W	57,800円	有	無	有	有	5	486SX(33)5.6/210	OTTO
PC-9821As/U2	49,800円	有	無	有	有	3		OTTO
PC-9801DA/V2	45,000円	無	無	無	無	3	EMSカード6MB付	アイザワ時計店
PC-9801NL/R120	39,800円	無	無	無	有	3	486SX(16)3.6/120一太郎インストモデル	OTTO
PC-98HA	39,800円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ
PC-H98U8-100	39,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NL	34,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801CV21	29,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801RA2	29,800円	無	無	無	有	3		ワンダーボックス
PC-9801RS	29,800円	無	無	無	有	3		ワンダーボックス
PC-9801T/W5	29,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801EX2	24,800円	無	無	無	有	3		ワンダーボックス
PC-9801N	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9821DX/U5	19,800円	有	無	有	有	3	多数有り	OTTO
PC-9801DA2	19,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801DX2	19,800円	有	無	有	有	3		ワンダーボックス
PC-9801LX4	19,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-98RL5	19,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-H98-70-002	17,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DX	14,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RX2	12,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821LT350A	12,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801VX21	5,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-98LT	5,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

OKI

IFnote450c	128,000円	有	有	有	有	5	DX2(50)8M/340/9.5″TFT	OTTO

SHARP

AVI/590CD-95	400,000円	有	有	有	有	5	デモ機処分	アイザワ時計店
PC-8901J	184,800円	有	有	有	有	5	未使用品 DX4(75)16/800/4xCD/11.3″TFT/Ir/サウンド	OTTO
X68000PRO(RAM2MB)	50,000円	有	無	有	有	4	14″CRTセット	オガワムセン

SOTEC

WinBook3(J2DX4/100)	139,800円	有	無	有	有	3	DX(100)8/340/10.4″DSTN	OTTO
WinBookSC(8/250)	99,800円	有	無	無	有	3	486sx(33)8/250/9.5″DSTNカラー液晶/PCカードスロ＊2	OTTO

Olivetti

ECHOS 20C	89,800円	有	有	有	有	5	未使用品 486GSX(33)4/240/9.4″DSTN カラー,FDDはoption	OTTO

コンパック

PRESARIO CDS520	90,000円	有	有	有	有	5	新品	オガワムセン
Prolnia4/33(4/240)	39,800円	無	無	無	無	3	486sx(33)4/240	OTTO
DeskPro4/33i(4M/240)	29,800円	無	無	無	有	3		OTTO
DeskPro386s(1M/150)	19,800円	無	無	無	有	3	386sx(20)1M/150	OTTO
DeskPro386s(1M/150)	19,800円	無	無	無	有	3	386sx(20)1M/150	OTTO
Presario7170	129,800円	有	無	無	有	3	P(90)8M/840/4xCD/144モデム SB16互換 15″CRT付	OTTO

松下電器

CF-32AD	158,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
CF-32DF5T	99,800円	有	無	有	有	4	DX2(66)8/640/2xCD/MPEG/144FAXモデム/TV/PCM,FM音源/DSP 15″CRT一体型	OTTO
CF-V21PADJ	59,800円	無	無	無	有	3	G/80	OTTO
M530HE＋MDC542	50,000円	有	無	有	有	5	CRTセット	ビットマップ

東芝

DynaBookV486C(CVX201TD)	99,800円	有	無	無	有	3	DX2(50)2/200/9.5″TFTカラー/漢字ROM(J3アプリ可)	OTTO
EZ486P01	79,800円	有	無	有	有	3	486SX(25)2M/FD 一太郎,Lotus入り,プリンタ内蔵	OTTO
DynaBookV486E(EVS121TD)	79,800円	有	無	無	有	3	486SX(20)4/120/8.4″TFTカラー/漢字ROM(J3アプリ可)	OTTO
EZ486001	69,800円	有	無	無	有	3	486SX(25)2M/FD 一太郎,Lotus入り	OTTO

日本ヒューレット・パッカード

Vectra386s(10/120)	29,800円	無	無	無	有	3		OTTO

富士通

FMV57D4S3	178,000円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ
FMV47NLTS1	139,800円	有	有	有	有	5	DX4(75)8/340/8.4″DSTN/PCカード1スロ/一太郎,Lotus インストールモデル	OTTO
FMV47NUSS1	129,800円	有	無	有	有	5	DX4(75)8/340/10.4″DSTN/PCM,FMサラウンド, 一太郎,Loutus	OTTO
FMV-BIBLO、450NL/S	118,000円	有	有	有	有	5	486DX2.5MHz、メモリー8MB、HDD340	ワンダーボックス
FMV45NLSS3	104,800円	有	無	有	有	3	DX2(50)8M/340/8.4″DSTN Word,Excelプレインストール	OTTO
FMV45NLSS1	99,800円	有	無	無	有	3	DX2(50)8M/340/8.4″DSTN 一太郎,Lotus プレインストール	OTTO
FMV45NLSS3	99,800円	有	無	無	有	3		OTTO
FMV45NLSZ1	94,800円	有	無	有	有	5	未使用品 DX2(50)8M/170/8.4″DSTN/モデム/FD無 一太郎,Loutusプレインストール	OTTO
FMV-46D3S1(SP無)	89,800円	有	無	無	有	4		OTTO
FMV46CES3	79,800円	有	無	無	有	4	DX2(66)8/420/2xCD/サウンド16/FAXモデム/15″CRT(一太郎, Lotus プレインストール)	OTTO
FMV46CES3C	78,000円	有	有	有	有	5	極上、ディスプレイ付	ソフトプラザ遊基
FM TOWNSIIFlesh	59,800円	有	無	無	有	4	486SX(33)6/170/2xCD/サウンド 15″CRT付き	OTTO
FM TOWNSIIUX20	23,800円	有	無	有	有	3	モデムボード付	フレックス四日市

ディスプレイ

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Mac13″CRT	24,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

EPSON

CR-5000	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

PC-TV472W	49,800円	有	有	無	有	3	4台のみ入荷3/18	OAシステムプラザ 仙台店
PC-TV453N	39,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TV454	39,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TV451	38,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD854n	12,800円	無	無	無	有	3		ワンダーボックス
PC-KD881	12,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
N5913	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
N5924	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD853	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD854N	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD882	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
N5924N	8,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

SHARP

CU-14AD	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

三菱電機

XC-1498CII	12,800円	有	無	有	有	3		ワンダーボックス
M6316	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
XC-1498C	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

飯山電機

MF-8615	28,000円	有	有	有	有	5	3カ月保証付	OAシステムプラザ 仙台店

フロッピー・ドライブ

ACE

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
AF-35WS	14,800円	無	無	無	無	3	3.5インチドライブ	ワンダーボックス

エレコム

FDD-5SN	9,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

プリンター

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LaserWriterNTX-J	15,000円	無	無	無	有	3	(A4)	OTTO

Brother

M-1024II	6,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

EPSON

MJ-800C	44,800円	有	有	有	有	5	新品	ワンダーボックス
MJ-500C	24,800円	有	無	有	有	4		OTTO
VP2000	24,800円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
MJ-700V2C	22,800円	有	無	有	有	4		OTTO
MJ-500C	21,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
AP-700	19,800円	有	無	有	有	3	(熱転)	OTTO
MJ-450	19,800円	無	無	無	有	4	(A4)	OTTO
MJ-500V2	19,800円	無	無	無	有	3	(A4)	OTTO

NEC

PC-PR406LM	39,800円	有	無	有	有	3	A4サイズ対応	ワンダーボックス
PC-PR201/60A	29,800円	無	無	無	有	3	(ドット)	OTTO
PR201-65A	29,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR101/J180	28,800円	有	無	無	有	4	(JET)	OTTO
PC-PR101/J110R	19,800円	有	有	有	有	5	(JET)	OTTO
PC-PR201/60	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-PR201/GS	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PR201V	19,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR101/TN103	16,800円	無	有	有	無	3	(ノート)	OTTO
PC-PR101/TN103	15,000円	有	無	有	有	4		アイザワ時計店
PC-PR201GS	15,000円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
PR201F	14,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PR201B-03	2,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PR201G-03	2,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR201G	2,000円	無	無	無	無	2		日本マイコン流通センター
PC-PR201GS	2,000円	無	無	無	無	2		日本マイコン流通センター
PC-PR201J	2,000円	無	無	無	無	2		日本マイコン流通センター
PC-PR201V	2,000円	無	無	無	無	2		日本マイコン流通センター
PC-PR201X	2,000円	無	無	無	無	2		日本マイコン流通センター

SHARP

CZ-8PC5	4,800円	有	無	有	有	3		フレックス四日市

キヤノン

LASER-SHOT B406	50,000円	無	無	無	無	3	レーザープリンター	ラルズプラザ札幌店7F
BJC-210J	19,800円	有	無	無	有	4	(BJ)	OTTO
BJ-15V	18,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
BJ-10V select	9,800円	無	無	無	有	3	(ノート)	OTTO

チノン

IFK112II	10,000円	無	無	無	無	3	インクジェットプリンター	ラルズプラザ札幌店7F

日本ヒューレット・パッカード

LaserJet5L	34,800円	有	無	有	有	5		OTTO
Desk Writer-C	29,800円	有	無	無	有	4	アップル対応プリンター	ワンダーボックス
Desk Writer540	18,000円	有	有	無	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

ワープロ

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
WD-X500	78,000円	有	有	有	有	5	新品開封品	アイザワ時計店
WD-A850	70,000円	有	有	有	有	5	展示品処分	アイザワ時計店
WD-X500	60,000円	無	無	無	無	3		アイザワ時計店

松下電器

FW-U1P95	79,800円	有	有	有	有	4	展示品処分	ラルズプラザ札幌店7F

その他

CRIATIV

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
SOUNDBlaster16 for98	9,800円	有	無	有	無	3	PC98シリーズ用S Bl	OTTO

EPSON

GT-8500	45,000円	有	有	有	有	4		アイザワ時計店

ICM

NX-500	25,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
LX-540-ISF	19,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
CD-600S	17,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PSC-2401-V	14,800円	有	有	有	有	5	PCM-CIAカード	ワンダーボックス
SRC-80	7,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市

INTEGRA

MP1414F	12,800円	有	無	有	無	3	98.Dos/V用 14.4k(Data/FAX)外付モデム	OTTO

KORG

05R/W	29,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

EC2-8M	20,000円	有	無	有	有	4	98Cb用増設RAMボード	ワンダーボックス
9821A-B02L	18,000円	有	有	有	有	5	新品、4MB、SIM	ワンダーボックス
PC-9801n-04R	18,000円	無	無	無	無	3	8MBメモリーカード	ワンダーボックス
9821Cb2-B05	15,000円	有	有	有	有	4	MPEG再生ボード	ワンダーボックス
PC-9821A-E10	12,000円	有	無	有	有	4	98ローカルバスSCSI I/F	オガワムセン
PCHD100F	10,000円	有	無	無	有	4	MATE用内蔵HDD	ワンダーボックス
PC-9801FA-02	9,800円	有	無	無	有	3	SCSIインターフェースボード	ワンダーボックス

Roland

ミュージ郎ボードII	22,800円	有	有	有	有	5	DOS/V用	ユニオンコンピューターネットワーク

SHARP

JX320	39,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

TAXAN

ICD-400PN	22,800円	有	無	有	有	5	Win95対応 4倍速PCMCTA CDROMドライブ PC98、Cos/V対応	OTTO

アイ・オー・データ

Cb34-8M	24,800円	有	無	有	無	3	9821Cb用、内部増設、8MBメモリ	OTTO
GV-98X	24,800円	有	無	有	無	3	98シリーズ用ビデオキャプチャ&ビデオオーバレイボード	OTTO
NE34A-12M	24,800円	有	無	有	無	3	9801NS/A、9821Ne用内部増設12MBメモリ	OTTO
NR34-8M	24,800円	有	無	有	無	3	9801NS/R用 8.3メモリ	OTTO
PC34R-8M	24,800円	有	無	有	無	3	9801シリーズ用汎用スロット(Cバス)8MBメモリ	OTTO
Cb34-8M(8MB)	20,000円	有	無	無	有	4	9821Cb用RAM	オガワムセン
MPG-98	19,800円	有	無	有	無	5	98シリーズ用 フルカラーフレモーション WPE 再生ボード	OTTO
CDG-TX4A	12,000円	有	無	有	有	4	98用外付4倍速CD	オガワムセン
PK-NXC40	9,800円	無	無	有	無	3	9801NX/C用倍速CPU 486SX(20MHz) DX2(40MHz)	OTTO

アルファデータ

SS-10	9,800円	有	有	有	有	5	FMサウンドボード	ワンダーボックス

インテル

JBOX387SX	2,500円	無	無	有	無	3	386DXマシン用 数値演算プロセッサ	OTTO
JBOX387DX	1,000円	無	無	有	無	3	386DXマシン用 数値演算プロセッサ	OTTO
i80386DX	1,000円	無	無	有	無	3	386DX CPU	OTTO

エレコム

EN-200AN	15,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
かんたぶれ	6,000円	有	無	有	有	5	98シリーズ対応タブレット	アイザワ時計店

オムロン

ME1414B	12,800円	有	無	有	無	3	Mac用 14.4k(Ddta/FAX)外付けモデム	OTTO
MD12FS	4,980円	無	無	有	無	3	1200bpsData外付モデム	OTTO

カノープス

Power Window805i	11,800円	有	無	有	無	3	PC98用グラフィックアクセスレータボード(1600＊1200＊16)まで可)	OTTO

メルコ

ENX-12M	24,800円	有	無	有	無	3	9801NX/C用 内部増設12MBモメリ	OTTO
EMJ-4000S	18,500円	有	無	有	有	3	98汎用メモリー	ワンダーボックス
EMJ-2000L	12,800円	有	無	無	無	3		ワンダーボックス
Cb34M-4	9,800円	無	無	無	無	3	PC-9821Cb2用4MB	ソフトプラザ遊基
HAS-33T	9,800円	無	無	有	無	3	9821As,AAs2,Ap,Ap2,9801BA3,BX3用DX4(100MHz)相当になる	OTTO
XMC-2000	7,000円	無	無	無	無	3		ワンダーボックス
RCS-2000	6,000円	無	無	無	有	3	98ノートN、NV、NS	ワンダーボックス

ローランド

JV-1000	118,000円	有	有	有	有	4	3カ月保証付	OAシステムプラザ 仙台店

調査にご協力いただいた販売店リスト

■**ラルズプラザ札幌店7F**：〒064 札幌市中央区南2条西2丁目 ☎011-221-8221
■**OTTO**：〒103 東京都中央区日本橋2-9-1 ☎03-3272-0098
■**日本マイコン流通センター**：〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル5F ☎03-3463-4455
■**アイザワ時計店**：〒231 神奈川県横浜市中区大平町1 ☎045-641-4337
■**ソフトプラザ遊基**：〒321 栃木県宇都宮市峰町279-1 カーサ峰町ビル ☎0286-39-4755
■**ビットマップ**：〒350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40-103 ☎0492-83-0455
■**オガワムセン**：〒503 岐阜県大垣市宮町2-29 ☎0584-78-7687
■**フレックス四日市**：〒510 三重県四日市市鵜の森2-2-1 堀田ビル2F ☎0593-53-7503
■**ユニオンコンピューターネットワーク**：〒556 大阪市浪速区日本橋4-15-23 ☎06-644-0554
■**OAシステムプラザ 仙台店**：〒980 宮城県仙台市本町1-3-9 第6広瀬ビル2F ☎022-268-5541
■**ワンダーボックス**：〒984 宮城県仙台市若林区南材木町34 ☎022-227-4681

世界の名言集 その1

「考えるな感じるんだ！」ブルース・リー

㈱ポニーキャニオン
〒104 東京都中央区入船2-1-1
住友入船ビル10F

CD 96•5•2 ON SALE CD 96•5•2 ON SALE

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 ~ARRANGE SOUND TRAX~
SNK 新世界楽曲雑技団　CD ¥2500(税込)

名盤誕生!! あのJIMUSAKUにオルケスタ・デラルス，オルケスタ・デルソルのメンバー，超豪華アーティストを取りそろえ，スタジオライヴレコーディングを敢行。コンピュータの打ち込みでは表現できぬ，最高のサウンドがここに実現した。日本ラテン音楽界の重鎮，JIMUSAKUの森村献氏をアレンジ&キーボードに迎え，氏を中心にスーパーミュージシャンが超絶プレイを披露したこれぞまさにナマの醍醐味。入念な打合せのもと，自由で伸びやかな呼吸もピッタリあった一発録りのド迫力。この名盤を紹介できるということに俺はいま猛烈に感動しているぞー(©星飛雄馬)。ああ早く聴いてくれー，この感動はきっとみんなにも伝わることと思う。おっと忘れるところだった，侍魂，斬紅郎無双剣で好評をいただいたドラマを今回もライヴシチュエーションバージョンで収録。こちらのほうも臨場感がグッと盛り上がり，味わい深い出来っすよ!!



SCITRON 1500 SERIES

超鉄ブリキンガー SAURUS　CD ¥1500(税込)

ザウルス新作人気シューティングゲームのナイスなBGMをキミたちにお届けしちゃうぞ。ハードロックあり変拍子ありテクノあり，そしてスローナンバーあり，と色々なジャンルの楽曲が待ってまっせ。純粋にゲームサウンドのみを楽しめるようSE部分を一部カットした"気配り"のBGMも超聴きものだ。買え買え。

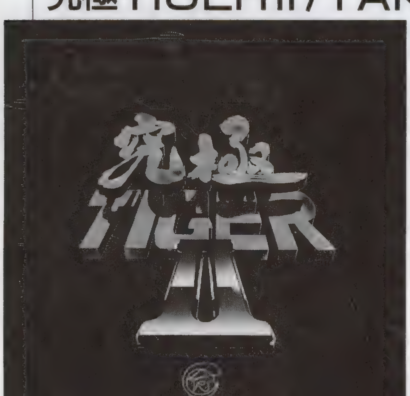


CD 96•5•17 ON SALE CD

CD 96•5•17 ON SALE CD 96•5•17 ON SALE

SCITRON 1500 SERIES

究極TIGER II/TAKUMI　CD ¥1500(税込)



シューティングゲームの歴史に燦然と輝く「究極TIGER」の続編がついに登場。本ゲームの制作者弓削雅稔氏曰くキャラ中心のゲームが増えているなか，あくまでも硬派な縦シューティングゲームを作りたかったそうだが，氏にはCDのインナーで6Pにわたり全ステージのワンポイントアドバイスを頂戴した。もちろんアメリカンロック調のメインテーマ「STEEL TIGER II」のアレンジバージョンをはじめ，オリジナルBGMも完全収録!!

SCITRON 1500 SERIES

戦国ブレード／彩京　CD ¥1500(税込)

サイトロンレーベル初登場の彩京。さてさて，このゲームのサウンドの作曲者・泉谷雅樹氏，なんと過去に某ゲームミュージックライヴに出演経験のあるベーシストでもあるのだ。つうことで気になる楽曲のほうですが，和楽器をメインにした構成なんだが，やはりベーシストらしいググっとくるファンキーな曲もあります。また，このゲームは自機が人間で，シューティングゲームには珍しくキャラクターボイスも豊富なんであーる。本CDではそのボイスもばっちり収録されているのでお楽しみに，ね。



CD 96•5•17 ON SALE CD

NEXT COMING SOON!

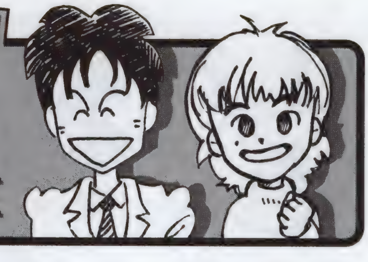
- ●VIDEO & LD 96.6.5 ART OF FIGTING龍虎の拳 外伝／SNK VIDEO&LD 共に¥4800(税込)
- ●CD 96.6.21 NEO•GEO GALS Vocal Collection/SNK新世界楽曲雑技団 舞,リムルル,ブルー・マリーetc ¥2500(税込)
- ●CD 96.6.21 SCITRON 1500 SERIES マジカルドロップ2/DATA EAST GAMADELIC ¥1500(税込)

今後の発売予定
- ● SCITRON 1500 SERIES NINJA MASTER'S~覇王忍法帖~/ADK/ADK SOUND FACTORY ¥1500(税込)
- ●SCITRON 1500 SERIES わくわく 7/SUN SOFT ¥1500(税込)
- ●SCITRON 2000 SERIES PSYCHIC FORCE/TAITO ZUNTATA ¥2000(税込)

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

マイコンBASIC SEGA OFFICIAL VARIETY SPACE



はじめましてのごあいさつ

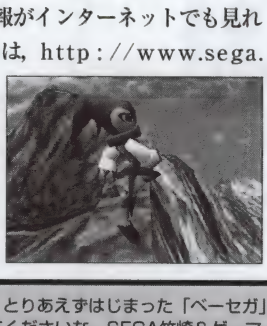
いやぁ，ついにこの日が来た!! ベーマガにSEGAのコーナーができるなんて夢のようだよ。おっ，自己紹介を忘れてましたね。はじめまして。僕は，SEGAでサターン関係のパブリシティの仕事をさせてもらってる竹崎と申します。某週刊ゲーム誌では，たまにオモチャのように扱われていたり，某月刊誌では何でも質問に答える「竹ちゃん」だったりする，SEGAに入って4年目の元「SEGAユーザー」です。(笑)

それにしても，ベーマガを読みはじめて10年以上，ずっと感じていた素朴な疑問が，「なぜベーマガにはSEGAのコーナーがないのだろう？」ってこと。「ソフトウエアハウス・インフォメーション」だから，ハードメーカーはダメなのかなぁとか，いろいろ考えたあげくに，ついに先日，清水の舞台から飛び降りるつもりで編集部の方に尋ねたところ，あっさりとページをいただいてしまいました。しかも，締め切りまで1週間もない状態で…。

そんなわけで，今回は創刊準備号なわけです。来月以降，ベーマガの常識をくつがえすような，パワフルでめっちゃ面白いコーナーを展開したいと，野望を抱いております。そこで！ ベーマガ愛読者のみんな，ベーマガのSEGAのコーナーでキミ達は何をやってほしいか，僕に教えてちょうだい!! せっかくやる以上，みんなに喜んでもらえるコーナーにしたいんだ。何でもいいから，ジャンジャン意見を聞かせてね!! 頼むぜーッ!!

インターネットでナイツの情報をGET せよ!!

ソニックチームが贈る，この夏の超大作「ナイツ」の最新情報がインターネットでも見れるぞ!! アドレスは，http://www.sega.co.jp/nights だよ。ソニックチームの手作りなんだ。



ゲーマーみきの開発裏世界

やほー！ コンシューマーの開発（企画）を経て，サターン関係のパブリシティをやっているゲーマーみきです。このコーナーでは，だから言えるあんな事こんな事，開発時代にあったムチャな話を書いていきまーす。

まずは，ベーマガにセガのページ誕生バンザーイ！ ベーマガはX1全盛期に，よくリストの打ち込みをしていました。楽しかったなァ。打ち込みといえば，RPGとかののパラメータ。何回もパラメータを直すので，「えーかげんにしろ！」とプログラマーさんに見捨てられたせいもあるのですが，ちょくちょく自分で入力していました。

初めてRPGのパラメータを担当した時も，一生懸命データをあっちこっちとつつきまくり，やっと完成。ソフトはセガ初の本格RPGということもあり，非常に好評のようす。そんな幸せなある日，ユーザーから「MAXまでレベルがあがると弱くなるキャラがいる」との苦情が！

思いっきり打ち込みミスした犯人は私です。多分。

竹崎のメガドラ史読本

僕は知る人ぞ知るメガドライブソフトのパーフェクト・コレクターだ。メガドライブを愛するあまり，「なんでメガドラの記事は，あんまり雑誌に載ってへんねん!!」と，SEGAに乗り込んで来て，今はこんな仕事をしている始末。だから，メガドラは僕の人生を変えた恐ろしいゲーム機なのだ。そんなわけで，僕とメガドラの思い出や読者のみんなのメガドラ話をこのコーナーで連載していきたいと思っているのだけど，もしかしてみんなは，そんな昔話よりセガサターンの話をするほうがいいのかなぁ？

一応，来月は竹崎とメガドラの衝撃の出会いについて話したいと思っているが，読者のみんなの反応がイマイチなら，考え直す。みんな，まだメガドラを愛してるかい？ 返事を待つ!!

FAXクラブでセガスタを読もう!!

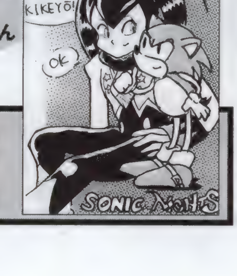
ところで，竹崎&ゲーマーみきの2人は，SEGAのFAXクラブにて「遊星セガスタジアム」(略して「セガスタ」) というコーナーを毎月1回作っています。内容はというと，セガサターンに関する最新情報やいろんな雑誌での面白い展開，ちょっとした内輪話，最近のお勧めゲーム紹介，読者のおたよりコーナー，非売品やソフトが当たるプレゼントクイズ，女性ゲーマーMAKOちゃんの連載コラム，趣味の話など盛りだくさんで，しかも「手書き」なのだ。別に字が上手なわけではないけど，小学校の時に作った「壁新聞」のようなノリと暖かさを残したくて，あえて手書きでやっている。

ちなみに，僕は，小学校の学級新聞からはじまって，同人誌，ミニコミなどさまざまなモノを作って今まで生きてきたので，「セガスタ」も，そんなライフワークの一環かも知れない。なんのこっちゃ。

まあ，ちょっとマイナーな感じのコーナーながら，いろいろ面白いコーナーがあるFAXクラブの中でも，かなりたくさんの方の支持をいただいているので，少しくらいは面白いと思う（本当は，自信作…と言いたい）。

「セガスタ」の取り出し方法は，まずファックスの受話器を使って，東京03-5950-7790または，大阪06-948-0606へコール。そして，音声ガイダンスにそって，「ブロック7」の「ボックス2」を指定すれば，前半3ページ，同じく「ボックス3」を指定すれば，後半3ページがファックスからデロデロと出てきます。ちなみに，番号を指定するときは，「ピッポッパッ」という発信音が必要ですので，プッシュ回線の電話か，トーン切り替えのあるダイヤル回線の電話を使ってくださいね。

では，早速，「セガスタ」読んでみてね!!



▶東京都・ゲーマーみきさん

そんなわけで，とりあえずはじまった「ベーセガ」。どんなコーナーになっていくかは，読者のみなさまの声次第。いろんなご意見・ご感想をバシバシ送り付けてくださいな。SEGA竹崎&ゲーマーみきがおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。右の例のようなイラストも募集しています。すべての宛先は，ここだ!!

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス CSプロモーション部「竹崎のベーセガ」係

imagineer

Imagineer-Cafe2:00AM

皆さん，ゴールデンウィークはどうでしたか？イマジニア社員はデバックで毎日出勤した者もいれば，海外旅行に行って真っ黒になった奴や，思い思いの休みだったようです。私の近況はというと、依然としてプレイステーション用ソフト『メルティランサー』が好評でうれしいかぎりですが，今期発売するタイトルはとてもとても多そうなのでヒイヒイ言ってます。今月も宜しく!! <TYPE-R>

衝撃の新作スケジュール公開!!

今週はいつもと趣向を変えて，新作スケジュール表を公開しようかと思います。今現在イマジニアでどんなソフトを作っているのか，楽しみに見てくださいね。くまなく見てくれるとビックリするかもね。

発売日	タイトル名	対応機種	コメント
6月7日	V-SPIKE（ヴィクトリースパイク）	PS	PS初のバレーボールゲーム。フルポリゴンで視点切り替えも自由自在
6月14日	犯行写真～縛られた少女たちが見たモノは？	SS	ミステリーなテキストアドベンチャー。ちょっとエッチな18歳以上推奨作品
7月26日	シムシティJr.	SFC	今度は町長になってポップな町作りを楽しもう!!
未定	TFX	PS/SS	世界中で大ヒットした本格的フライトシミュレーションが次世代機に登場
未定	フィスト	PS/SS	とにかくすんごい格闘ゲーム。近日画面公開予定
未定	G･O･D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	SFC	お騒がせいたしました。現在鋭意制作中です。トホホ
今秋発売予定	熱闘プロ野球スタジアムキング（仮称）	N64	何だろうコレは？
今冬発売予定	ダイナマイトサッカー（仮称）	N64	続報を待て!!
来春発売予定	マルチレーシング（仮称）	N64	次号にこうご期待！

お便り下さいな

イマジニア株式会社
〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1新宿第一生命ビル15階
広報「ベーマガ」係

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL(0245)45-5777

桜もまたたく間に散り急ぎ，すっかり新緑の季節ですよねぇ。ほんと一年で一番好きな季節ですよぉ。暑すぎず，寒すぎず，とぉってもお過ごしやすいし，何と言っても目に映る新緑が最高ですよ。だから，今の時期ドライブするとす～ごく気持ちいいのよねぇ。もぉ，サイコー！　でも私の場合，ハンドルを握ると性格が変わって，スピード狂になってしまうので，う～ん，自分でも恐いです。おいおい。

それでは，今月も元気よくSPSスピリッツいってみよぉぉぉ～～～!!

大五郎とっちゃんのひとりごと

わ～ぃ！花見だ，花見だ，酒が呑めるぞ……。花見でなくても年がら年中酒は呑んでますけど，夜桜を見ながらお猪口に桜の花びらを浮かべて…ぐいっと……(たまらないっす)ゴックン。酒の話になると取り留めがなくなるから，この辺でやめてっと。

さあ，今日は何の情報を流しましょうか…。

PSの新作？「棋太平」はもう公表したから別な何かを…仕様審査が通ったからもう公表してしまいましょう。将棋と平行してアーケードのシューティングゲーム「首領蜂（ドンパチ）」が，進行しています。発売はまだまだ先のことですが，はっきり発売日が決定したら発表します。現状況は，PSのデバッカー上で動いているとだけ書いておきましょう。

それでは，来月号であいましょう。

くまちゃんのひとりごと

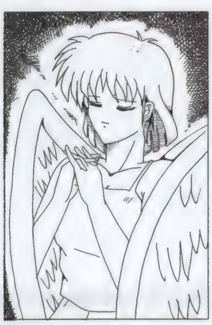
じゃ～～～ん！とうとうくまちゃんにも初めての後輩ができたんですよぉ！でも，女性じゃなく男性のプログラマさんですけど。でも，今まで私が一番下だったので，やっぱりうれしーですよぉ。何と言っても，威張れる！じゃなくて，いろいろ教えたりできるし，後輩から挨拶されると，おっ，私も先輩なんだって実感したりして。でも，開発室の方は人口密度が高くなって酸素欠乏になってるらしーんですが…。まぁ，これからは，私も先輩としての自覚をもって，しっかり後輩を指導していきたい……と，これは建前で，なかよ～～くしたいですっ!!しかし，彼らはど～も，酒が飲めないらしい。う～ん，これじゃ酒飲みに連れ出すわけにもいかないなぁ…。しんみり…。

お葉書あ～りがぁとなぁいのコーナー

いつも，ホントにどーもあ～りがぁとなぁい!!

今月は二つお願いがあります。イラスト葉書にはP.Nの他に住所・氏名を明記すること。封筒で送る場合は封筒にも明記してね！　それと，葉書の宛先は上記の「福島県福島市…」なので，お間違いのないよーに！

By くまちゃん



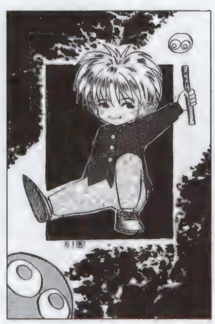
栃木県　P・N　雪月花

ハーピィって天使なんだよね。心がなごむから不思議。



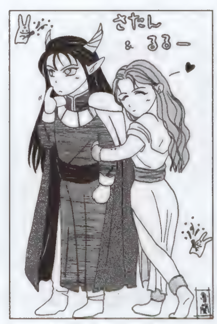
大阪府　P・N　しげピン

これは，ぷよの国に旅行した記念写真みたい。



千葉県　P・N　鈴木有人

ホントだ，これは女装したパノッティって感じかな？



北海道　P・N　魯蘭

やっぱりルルーさんの片想いだよねぇ。両想いはヤダ！



秋田県　P・N　一目散

やったねー！合格おめでとー!!葉書待ってるよん！



福島県　P・N　林夢

そーそー，世の中インターネット花盛りぃ～なのだ！



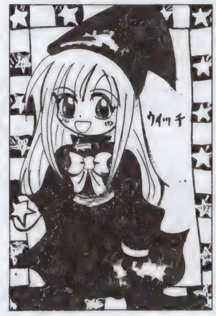
北海道　P・N　電光戦士

ホントお久ですぅ！育児と投稿の両立ガンバって!!



東京都　P・N　ライジング・ハイ

いきなり夏だぁ！アメリカンリゾートって感じがグー。



神奈川県　P・N　たぬき

犬飼ってるんだ。いいなぁ。私の家では飼えないの…。



北海道　P・N　役満ツモ太郎（初）

はじめまして！これが敬遠していない証拠だよん。

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540　大阪市中央区内平野町3-1-3

皆さん楽しいゴールデンウィークを過ごされましたか？私はすごく楽しいゴールデンウィークを過ごしましたと言いたいところですが，実はこの原稿を書いているのは４月13日なので，ゴールデンウィークはまだまだ先の話なのでした……とつまらない話はおいといて，今月もよろしくお願いします。

発売決定情報続き

前号のこのコーナーで，「ストリートファイターZERO2」の移植決定や「ブレス　オブ　ファイアIII」，「ロックマン８(仮称)」，「スーパーストリートファイターZERO(仮称)」の発売決定のお知らせをしましたが，それ以外にも色々と決定しましたのでお知らせします。

まず，アーケードからの移植が決定したのは，「マーヴル・スーパーヒーローズ」(PSとSS)，「サイバーボッツ」(SS)です。その他，パズルゲーム「アーサーとアスタロトの謎魔界村」，「スーパーパンコレクション」(共にPSとSS)や，「ロックマンX4」(PSとSS)，3D格闘ゲームの「スターグラディエイター」(PS)，「バイオ　ハザード」の続編，「バイオ　ハザード２(仮称)」(PS)の発売が決定しました。これらのタイトルの発売はまだ先になりそうですが，このコーナーでも随時情報を出していきますので，どうぞご期待ください。

「ロックマン8(仮称)」ボスキャラ募集

「ロックマン」シリーズの最新作「ロックマン８(仮称)」をPSとSSで発売することが決定しましたが，開発に先駆け，恒例の「ボスキャラクターデザイン募集キャンペーン」を行ないます。「ロックマン２」から始めたこのキャンペーンも今回で７回目を迎えますが，回を増すごとに応募数も増加し，前回は22万通もの応募がありました。気になる応募方法は次の通りです。

(オモテ面)
〒550　大阪西郵便局留
ロックマン８ボスキャラ募集MB係
住所・氏名・生年月日・性別・電話番号
(ウラ面)
イラスト・キャラクター名，武器名(特徴)
※応募は官製ハガキに限ります。また，１枚につき応募１点のみ有効です。
※締め切り　６月29日(当日消印有効)
　お問い合わせ番号　06-543-3322

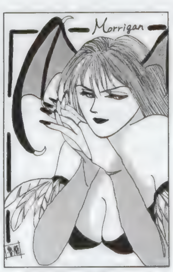
採用者には豪華な商品が贈られる他，なんとゲームのエンディングに名前が表示されます！

また，応募者全員の中から抽選で3000人にCAPCOM賞(努力賞)としてオリジナルグッズをプレゼントします。

みんなじゃんじゃん応募してください。

イラストギャラリー

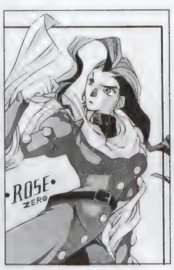
今月は先月よりも，少し応募数が減ってしまいましたが，発売直後は売れ切れでみなさんにご迷惑をおかけした「バイオ　ハザード」のイラストが来たほか，「ストZERO2」のさくらのイラストも増え，嬉しい限りです。私も今，「ストZERO2」でさくらを練習中なのですが，リュウ，ケンとコマンドは同じでも，戦い方はちょっと違うようですね。



▲北海道・魯蘭
「ハンター」買いましたか？モリガンは練習すればする程色々な戦い方ができて，面白いキャラクターなので，私も好きです。



▲東京都・Mr.Xmas
「バイオ　ハザード」皆さんもうクリアされましたか？次はクリスとジルのイラストも送ってね。もちろんゾンビ君でもOKだ。



▲東京都・武田
「ストZERO2」では新しい技も加わったローズ。ところで，ローズの髪の毛は，結構セットするのが大変そうですね。



▲大阪府・しげピン
今月はさくらのイラストが増えましたね。こんな制服の学校があったら，ぜひ入ってみたい，いや，楽しいでしょうね。



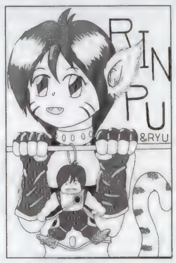
▲富山県・檜鳥族
こちらのさくらもまけず劣らずうまいですね。絵が下手な私としては，尊敬してしまいます。ついでに字も下手なんです。



▲島根県・熱血ひややっこ
もう「D&D II」をクリアした人はいるかな。ちなみに私は，まだしてません。社員の風上にもおけない奴ですね。



▲北海道・電光戦士
リュウとケンの修業時代のことは，PSとSSで発売中の「ストIIムービー」を見ればわかるので，興味のある人は買ってね。



▲兵庫県・柳蛙
「ブレスII」のリンプーとリュウ。なかなか個性的で可愛らしいですね。ただ少し，リンプーが大き過ぎるのでは。

「ガイファード」好評放映中！

もう知ってる人もいると思いますが，毎週月曜日午後６時30分からテレビ東京系で，「ガイファード」という番組が放映されています。皆さん見て頂きましたか？　この「ガイファード」ですが，実はカプコンが原案制作し，ゲーム発売に向けて，現在努力しているところなのです。皆さんぜひ番組をご覧になって，素晴らしいゲームができるよう応援してくださいね！

カプコンソフト情報

大　阪	06-946-6659
東　京	03-3340-0718
札　幌	011-281-8834
松　山	0899-34-8786
名古屋	052-571-0493
仙　台	022-214-6040
広　島	082-243-6264
福　岡	092-441-1991

ソニーミュージックエンタテインメント「TEL TEL BOX」

東京　03-3667-2662
大阪　06-700-2662
カプコンサウンドBOX番号8009

※CAPCOM WORLDへの質問やイラストは，〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部「CAPCOM WORLD」係まで

コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1■

池田～，池ちゃ～ん，池ぴょ～ん／い，池田カレー部元部長がいないっ。え？「もっと／ときめきメモリアル　イベントキャラバン'96　春」で全国をまわって途中で行方不明になったって？誘拐の可能性あり？？

そういえば，イベントの最中小野坂昌也さんから「このイベントの苦情はコナミの池田まで」ってさんざん言われてたから，恨みをかってとか……でも大丈夫／なんたって，サッカー部元部長で粘着部長でポチだったりするわけだから（なんかよくわからんけど），早く帰ってきてね，待ってるわ。（意味不明）

コナミレーベルインフォメーション番組編

いや～，5月22日に発売する「私が天使だったらいいのに／まちぶせ」楽しみですね！國府田マリ子さんの3rdシングルなわけですが，ついに復活した"ツインビーPARADISE3" のエンディングテーマだからご存じの方も多いかと。もう，マリちゃんならではのさわやか～な歌声と曲があなたの心の隙間に入り込んでいることでしょう。

両A面であの，♪夕暮れの街角～のぞいた喫茶店～♪のまちぶせ國府田マリ子バージョンが聴けます。さゆ鈴の年代の方にはなつかしいったらありゃしない，って感じでございますね。きっとこの曲を初めて聴く人も多いんだろうなあ，さゆ鈴も年をとったもんだ，シクシク。

それから，同じ5月22日，セクシーパロディウスのオリジナル・ゲーム・サントラ発売です。おなじみパロディウスの世界がちょっぴりセクシーにワンダフルに2,200円で展開されます，はい。

さらに6月5日には「進め！対戦ぱずるだま」のオリジナル・ゲーム・サントラ発売。おなじみぱずるだまがグレードアップして，パンクになって登場。横山智佐さんのぱずるだまの歌も聴けるよん。もう，智佐さんたら前から可愛いと思ってたけど，すんごくキュートなのであるっ。聴くべし，2,200円。

さゆ鈴のひとりごと

♪♪ 私が～天使だったらいいのに～♪♪ というわけで，みなさんいかがおすごしでしょうか？あっという間にゴールデンウィークもすぎ，これをみんなが読んでくれてる頃，さゆ鈴はまた逃亡している予定（またかい！）。うふ。

それにしても，池田部長がいなくなったという噂の「もっと！ときめきメモリアル イベントキャラバン　'96　春」も大好評のうちに終了。みんな，来てくれてもりあげてくれてありがとね。さゆ鈴もステージのそでで見てたけど，結構ハードなスケジュールの中，金月真美さんをはじめとする声優さん達は，いつも笑顔でがんばってくれて，最終日なんて涙が出てきちゃったもんね。ウルウル。いろんなときめきをどうもありがとう。また逢えるといいね。「もっと！ときめきメモリアル　復活希望係」お便りよろしくっ。

そうそう，ときめきティーンズコンテストグランプリが決定いたしました！彼女の名前は栗林三枝ちゃん。かわいいでしょ？まだ14歳なの。イベントキャラバンでは兵庫のつかしん，東京の杉並公会堂で紹介したんで，そのかわいさをもう知ってる人もいると思うんだけど。これからときめきメモリアルのCMとかみんなに会える予定がいっぱいあるので，応援よろしくお願いしますね！

さ～て，早く家に帰って，「愛　LOVE　ジュニア」のテープでも見るかぁ。翼くんかわいいよね，ホント（意味不明）。


▲グランプリに輝いたかわいい，栗林三枝ちゃん



▲埼玉県　フレデリカ・G・ヤン

流石野の言い分　ここまで来たか…編

全国181万6千人の「ときめきメモリアル大好き野郎ども」のみなさま♥

「ときメモ　全国イベントキャラバン」楽しかったですね！沢山のみなさんと直にお会いできて，超感激って感じでした。ただ，イベントが終わってみると，イベント担当の池田氏が行方不明だとか？まぁ，池田氏のことだから，きっと日本のどこかで，6月発売のツインビーパラダイス3のCDでも制作してくれているハズ。池田クン，わかってるね。ツイパラ3の担当はチミなんだよ（汗）！

さてさて，一年間，みなさまに可愛がっていただいた，「もっと！ときメモ」ドラマシリーズが，5月22日発売の美樹原愛編をもちまして，ついにファイナルとなります。3年間すったもんだの公人と詩織にも，やっと春が……やってくるかどーかは，聴いてのお楽しみッス。

フィーチャリングトラックは，ついに美樹原愛が登場。メグメグファンなら必聴って感じです。そして今回は，高見公人イメージソング「友達というスタンス」も収録され，まさにファイナルにふさわしいできになってます。お楽しみに。

そして，このCDと同日発売なのが，「矩形波倶楽部　pro-fusion　沙羅曼蛇」矩形波によるゲームBGMのアレンジが売りのこのCD。今回は前回の「ツインビー」と比べて，よりハードな，より洗練されたできになってます。こちらもお楽しみに。

ってな訳で，ときめきドラマシリーズも終わり，流石野はこの一年間の思い出にふけるのです。本当にいろんなことがありました。ときメモのドラマ収録の後って，みんなでご飯食べに行ったり，飲みに行ったりすることが多いんだけど，みんなホント仲が良くて，なかなか「お開き」にならないんです。そうこうしているうちに終電も無くなって，「朝まで飲み会」になることもしばしば。そう言えば，第1シーズンの最後の収録の後も，みんなで飲みに行ったんですケド，流石野は体調が悪く，記憶を無くしてしまいまして，気が付いたら翌朝で，自分の部屋で目覚めたのです。ときメモファミリーの誰かがタクシーで部屋の前まで送ってくれたのは覚えているのですが，あれはいったい誰だったのでしょう？？（タクシー代は誰が払ってくれたのですか？）小野坂選手かなぁ？でもオノちゃんが男を送って行くとも思えないしぃ……うーん？

ま，そんな苦しい思い出も，今となっては……，え？なにこの署名の束？「もっと！ときめきメモリアル復活希……」えぇぇぇっ！（滝汗）もう来てるのぉ？

Falcom® NEWS EXPRESS

〒190東京都立川市曙町1-14-13立川MKビル
TEL.0425-27-6501(代)　FAX0425-28-2714
日本ファルコム株式会社
スタッフ募集中

5/24(金)朱紅い雫発売日決定!!
THE LEGEND OF HEROES Ⅳ

発売記念　大キャンペーン!!

英雄伝説Ⅳ『朱紅い雫』発売を記念して，製品パッケージ内にはもちろん，店頭や通信販売でもらえる特典が盛りだくさんだぞ!!

★初回特典(パッケージ封入)



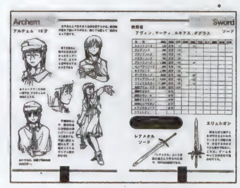
①ピクチャーディスク（CD-ROM版）：朱紅い雫のイメージイラストを印刷したファン必携のカラーピクチャー版。

②CDドラマ朱紅い雫＋ファルコムミュージックサンプラー：6/5発売予定のCDドラマ朱紅い雫の一部と最新BGM収録のCD。

★購入者特典

①大型ポスター（B2サイズ）

※ポスターはお近くの販売店でもらえます。数に限りがあるので店員さんに確認してね。



②ファンブック（設定＋データ集）：ファルコムスタッフが完全制作・監修。キャラ設定，アイテムやオープンシナリオリストなど冒険に役立つ情報満載!!

③3.5インチディスクシール



※②③は，パッケージに封入のアンケート葉書を送ってくれた方，先着5,000名様にプレゼント!!

★通販予約特典

①オリジナルテレホンカード（非売品）

②ファンブック（設定＋データ集）

③3.5インチディスクシール

※確実に特典が欲しい方は，便利な通信販売をご利用ください。通販に関するお問い合わせは，TEL.0425-27-6501までどうぞ。

NEWグッズ　発売中!! 朱紅い雫グッズ・SMFサーソリアン

■テレカ(ポストカード付)　各¥1,200

No.197　朱紅い雫A

No.198　朱紅い雫B


◀A

■ポストカード　各¥150

No.101　朱紅い雫A

No.102　朱紅い雫B

B▼



■額付イラスト　各¥2,000

No.A29　朱紅い雫A

No.A30　朱紅い雫B

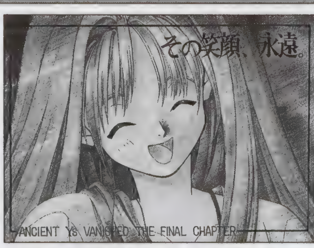
■No.199　ディスクシール
セット　¥300

■SMF集セレクトシリーズ



No.425　¥2,000
ソーサリアン-vol.3-
1.森　2.砂の城　3.船内
4.エンディングⅠ
★5/24発売予定

ファルコムショップ杯 ファルコムキャライラストコンテスト'95冬結果発表!!



▲1位：東京都／橋本隆(20)Ys「フィーナ」



▲2位：東京都／阿部重行(20) YsV「ヒロイン」



▲3位：長崎県／翠雲純(21) Ys「フイーナ＆レア」

ファルコムショップHPでは発表してたのだけどベーマガでは，まだだったイラコン'95冬をここに堂々発表。やはり『イース』が上位を独占，春は現在展示中だぞ投票ヨロシク!!

'96夏作品募集！CG部門も開設!!

★イラスト部門:作品サイズはB5サイズ限定。プロフィールとして，本名とペンネーム（ヨミガナ）・住所・電話・生年月日・職業・使用画材一覧・応募作品コメントを別紙に記入したものと10センチ角サイズの自画像の3点。★CG部門：サイズ640×480ドット内，色数フルカラーまで。BMP, JPEG, PICTなどメジャーなフォーマット形式でFDにセーブ。プロフィールはテキストで一緒に入れて，自画像はイラストでもCGでも可。両部門ともファルコムショップへ持ち込むか郵送してね。★締切：夏大会6/30，秋大会9/22必着でヨロシク!!

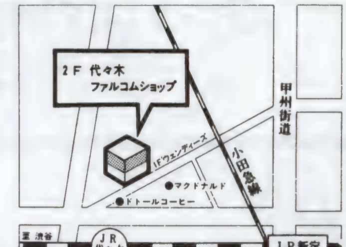
代々木ファルコムショップのみの CDドラマ朱紅い雫購入予約特典!!

■メイルや白き魔女とはちがった，シリアスバリバリでとってもカッコイイ，朱紅い雫の声優陣初お目見え写真を全員に!!また抽選でサインイラストをドーンとプレゼント。



■SMF集セレクト&コレクションシリーズ好評につき，店内にミュージックノートを設置。次シリーズのリクエスト曲などバンバン書き込みしてね。

■5/19(日)に前々から紹介してた，サークル名：サウンドチーム∞(インフィニティー)のミニGMライブ開催。聴きに来てね!!



〒151 東京都渋谷区代々木1-37-2 ショーAビル2F
TEL03-3379-7723
営業時間10:00〜18:00　毎週水曜日定休日

5/22『ファルコムボーカルコレクションⅣ』6/5『CDドラマ英雄伝説Ⅳ朱紅い雫』発売決定!!

▶KICA1179



最新ボーカル曲だけ収録したメモリアルアルバム。Dear Friends／林原めぐみ，STAND UP／TARAKO，愛はきらめきのなかに／川菜翠，女神たちの囁き／南翔子，XANADU／jdkBAND他，超お買い得価格2500円で5月22日発売!!

▶KICA1180



主人公アヴィンに緑川光，アイメルに小西寛子を起用。アルチェム役川菜翠が歌う新録『僕達の未来へ』同時収録。『朱紅い雫』プロローグ部を路線一新シリアスタッチ本格的サウンドノベライズ。サントラ(6/21発売予定）に先駆け6月5日発売!!

TG ステーション

Windows® 95専用ファンタジーRPG『R2～遺跡への道～』絶賛発売中!!

TGL TECHNICAL GROUP LABORATORY
株式会社テイジイエル
〒530 大阪市北区松ケ枝町1-3高栄松ケ枝ビル

アドヴァンストV.G. 超音速のPS版ついに登場!!

たいへん長らくお待たせしました。
あのプレイステーション用アドヴァンストV.G.が，ようやく発売されました!!
店頭で見かけて，思わず買ってしまった人もいるのではないでしょうか？
もう，開発スタッフ一同，下の優香たちとともに泣いております。(涙)

そこで，今回は趣向を変えて，今日までのV.G.の歴史をご紹介することにしましょう。

●V.G. (PC-9801シリーズ用)
一番最初に発売されたV.G.の初弾!!
戯画からの発売で，この頃からMIDIに対応したハイクォリティなサウンドで圧倒させた。18禁のゲームなので注意！

●アドヴァンストV.G. (PCエンジン版)
V.G.のコンシューマ移植，第1弾!!
優香をメインとしたストーリーモードが付いたうえに，新キャラを3人追加。ビジュアル，サウンド，ともにパワーアップする。

●V.G.II ー姫神舞踏譚ー (PC-9801シリーズ用)
V.G.の続編!!
アドヴァンストV.G.で追加された3人のキャラの他に，新たなキャラを3人追加!!
各キャラに超必殺技が追加され，アニメーションもパワーアップ!!MIDIに対応したハイクォリティなサウンドは健在!!
これも戯画からの発売で18禁だ。

●スーパーV.G. (スーパーファミコン版)
待望のスーパーファミコン版V.G.!!
CGは，さらに大きく，見やすくなり，操作性も格段にアップ!!手軽に格闘ゲームが楽しめる秀作。

●V.G.スクリーンセーバ
言わずと知れた，Windows用スクリーンセーバーだ!!もちろん，スクリーンセーバだけではなく，壁紙集や，MIDIデータなどがオールインワン。
V.G.マニアの必須アイテムだ!!

●アドヴァンストV.G. (プレイステーション版)
お待ちかね，超音速のPS版V.G.!!
ビジュアルや，バトルアニメーションはさらに美しくパワーアップ!!有名声優による豪華キャストは，今までのV.G.をさらに凌駕した!!
人気のストーリーモードも健在で，V.G.の歴史を塗り替える，まさに無敵のPS版だ!!



V.G.スクリーンセーバー／ファーランドストーリースクリーンセーバー

Windows 95® /3.1両対応 CD版 5,800円(税別)
●要CD-ROMドライブ●要ハードディスク
FM音源 MIDI音源 ステレオFM音源 PCM音源対応

オリエンタルRPG あっぱれ伝―伏龍の章―

PC9801/9821 FD版 CD版 9,800円(税別)
●ハードディスク専用●CPU386以上●要RAM2.6M以上
●付録・ポスター・原画集・アイロンプリント付き

R2 アールツー 遺跡への道

●Windows® 95専用，本格派RPG/先陣を切って，TGLから登場！
●GAME SDKを使用した，高速でスムーズな画面描画を実現！今までのWindowsゲームとは違う
●シナリオは「機動戦士ガンダム・超時空要塞マクロス」の松崎健一氏
●ゲーム専用機にはない！キメ細かな高解像度256色画像が描き出す新・TGLワールド

CD-ROM版 価格¥9,800円(税金)

次回予告

次回は，PS版アドヴァンストV.G.のすべての必殺技を公開するぞ!!
これで，超必殺技は君のモノだ!!

今月のイラスト



▶三重県　とらいさん
まだまだ人気の高いファーランドストーリー第6章
いまだにメイシアとエリシアは，よく間違えられます



◀三重県　トライさん
イラストは縦でも横でもOKだぁ！
送って頂いた葉書はドシドシ載せちゃうぞ!!



▶神奈川県　美貴千博さん
今から受験って大変ですね？頑張ってください。

みんなのイラスト待ってるよ！

インターネット ホームページ

いよいよTGLも，ホームページを開設したぞ!!
内容も，どんどん充実していくので，こちらも宜しく!!

URL http://www.tgl.co.jp

スタッフ募集のお知らせ

当社ではゲーム開発スタッフ及び営業のアルバイトを募集しています。詳細は当社担当までお問い合わせ下さい。
職　種：アニメーター，グラフィック，プログラム(家庭用ゲーム機，制御系経験者可)シナリオ，ハードウェア，営業
連絡先：06-354-8721(代)総務部
勤務先：大阪市北区（南森町）または福井県福井市

第36回 マジカルステーション ～魔法のツボ～

〒651神戸市中央区葺合町馬止1-10マジカルビル　魔法株式会社

もう，梅雨ですか？

マジカルステーションを書いている今はまだ，日差しもやわらかな春はじめ。

今週末は，大学時代の友達とお花見だし，会社ではフレッシュマン＆ウーマンも加わって，何だかとっても華やかです。ああ，しあわせ。

☆魔法の住人☆

今号から新コーナーがいきなり開始。実はこのコーナーでは，毎月一人の魔法社員を誌面で紹介するというワンダホーな企画なのだ。

どんなヤツがゲーム作ってんのか？ゲーム会社で働きたいけど雰囲気が知りたい！等々，社員の生の声が聞けるので結構チェックチェックかもよ～!!

第１回は，マジカルステーションの前担当者こまっぴ先輩です。

「そういえばこまっぴは最近どうしているの？」な～んてみんな思ってるんじゃないの？

こまっぴ

ゲームプランナー／勤続２年／射手座／Ａ型

誰か覚えてくれてる？前に担当してたこまっぴです。本業はプランナーです。今，極秘スペシャルプロジェクトを進行中。「へえ～っ」て感じのものなので，お楽しみにね。

春なので心機一転，今年の私のテーマは「自由」です。人の思惑より自分の意志。自分をしばるものは全部断ち切っちゃえっ！それが自分の中にあるものでもね。(できれば脂肪も)

25歳の春はちょっとすっきりして迎えられることでしょう。

次回の『魔法の住人』は〈借金王　ねぼすけ　くれよん　しんちゃん〉です。

★魔法オリジナルキャラクター募集★

魔法株式会社では，一般よりオリジナルキャラクターを募集することにしました。優秀なものは魔法オリジナルキャラクターとして採用し，ゲームに登場させることなどを考えています。

描き方，画材は自由。魔法株式会社のイメージに合った，オリジナルキャラクターを待ってます。上記住所『魔法キャラ募集』係まで。よろしく。

(※注意) 応募作品は自作・オリジナルの物に限ります。応募されたキャラクターに関するすべての権利は魔法株式会社に所属されます。なお，応募作品は返却されません。御了承ください。

締め切りは特になし，いい作品が見つかるまで常時募集しています。

まじかる・あーとぎゃらりぃ

●今月号のお題「プリンセス」●

なんだか新コーナーになって以来，前コーナー『マジカルコロシアム』より格段にハガキの数が増えてる気のする今日この頃。

今号のテーマ「プリンセス(お姫さま)」の発表を行ないたいと思いまーす。さすがお姫さまだけあって，絵のクオリティ高いよー！もう，びっくり。

次号は，第3回「双子の魔法使い」の発表です！

〈イラストを送るときの注意〉

1) 自分の住所・氏名・ペンネーム・イラストに描いたキャラクターの名前を書く (プロフィール等も添えてくれるとうれしい)

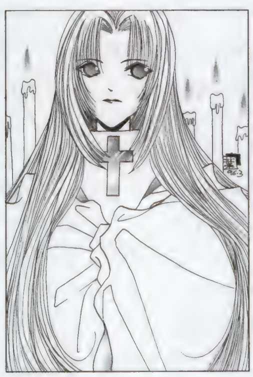
2) 上記住所マジカルアートギャラリー係 (略してM.A.G.係)宛に送る。まとめて送るときは封書がおトク。その場合，中のイラストは切手貼らなくってもいいからね。

７月号のテーマ

７月号のテーマは「聖騎士(パラディン)」です。法と秩序を守り，神の与えし使命に命を捧げる聖なる騎士をお待ちしております。

締め切りは，GW明けの６月６日頃。雨の多いこの時期，お家でアートなんていかがでしょう？

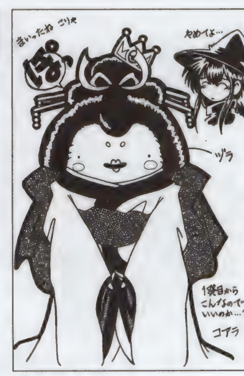
金のプリンセス



▲葉月

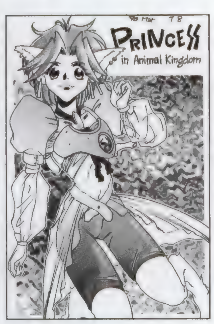
「シリア・ウィル・ラーン」文句なしの金賞。雰囲気が最高に良いです。雪と氷に閉ざされし国ラグリアの白き聖女。純白の衣に身を包んで祈るのは…

銀の姫君(?)



▲コアラマン

「おばけくん」なにも言うまい…テレカもってけ。



▲とりはち

「ラグランジェ＝ヴィル＝オ＝サマンサ」"けもの耳"がサイコー♡♡にかわいい。好みだ。



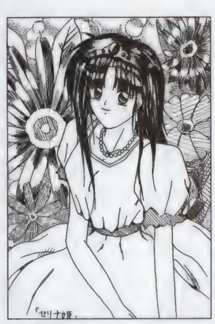
▲トッリメ野沢

「ダル＝ゼルダ＝ペンドラゴン」ハーフエルフです。でも耳は出ていません。テレカ当たり。



▲すすめバカボンズ

「テディアナ」大人っぽいけど，まだ10代です。絵のタッチが好き。



▲『雪月花』改め『竜之介』

「セリナ」清潔感抜群の可憐な姫君。見上げる瞳がツボにハマっています。



▲るうりこ

「花歛」中華風姫君です。オリエンタルプリンセス～いいね。



▲鈴木有人

「ラフレシア」むかつく弟がひとりいるらしいのですが，いったい…

ぷーちゃんのアイマックス情報局

セガサターン用ソフト 『サイバードール』

'96年夏発売予定！予価6,800円（税別）

ごめんなさい。皆様のお手元にとどくのがちびっと遅れます。しかし，それも作品内容を充実させるため。勘忍してください。

発売は夏！　夏休みにはみんなでサイバーなソフトで遊びましょう。



ところで，このゲームはいろいろと面白いシステムを採用しています。例えば，RPGでは必須条件ともいえる「経験値」をなくしてしまいました。それではどうやって強くなるのか？　それは，戦った相手の「強い武器を持つ腕」を取って自分の「腕」と付け替えて，レベルを上げるというもの。

また，横6画面もある場面での戦闘シーンは，武器によって戦略効果も違ってきます。火炎放射器あり，ロケットランチャーあり。様々な武器，パーツがありまして，その数(聞いて驚け）パーツだけで400を超えてしまうのだ。

オープニングはかっちょよく，ストーリーは面白く(ちなみにギャグではないっス)，戦闘シーンはド迫力。そして，気になるエンディングは…。次号，乞うご期待！ストーリーについてもっと詳しく掲載いたします。キャラのイラストも載せますよ～ん♡要チェック!!

この夏はどっぷりサイバーパンクに染まりましょ♡

じゃまいかのあらぶしわに

風が冷たいものから，温かいものとなり，雨が降ってもなんとなく温かいこの季節。眠くってかないませんわ。

ところで最近，N○Kの某番組でハッブス宇宙望遠鏡(だったかな？)のことを特集してまして，いや，ロマンを感じました。

例えば，ある科学者は宇宙の全体図を地球を中心にして作っているとか。最初のCG画面で，白い点々のある厚い扇型が出てきて，その点ひとつが拡大されていくにつれ，銀河系になっていく様は感動ものでした。

また，この宇宙の中，銀河系はまるで泡の表面に張り付くように密集しているのだそうです。まるで目に見えない球体がいくつも存在するように…。そして，それらのことを科学者達は研究しているとのこと。

「不思議」と感じたことを「科学的」に解明する…。響きは夢も空想もありませんが，そういった事柄に携わる人たちの多くは「夢を見る人」が多いのも事実。

ぷーなんか，小さい頃は小人の存在を信じてちいちゃなカマクラをつくっては，ふとん代わりの葉っぱを入れたり，テーブル作ったりしたからな。微笑ましいぜ。それにひな人形たちは夜中になると宴会をすると思ってた。いや，かわいい…♡（これを言うと，友人たちが眠りにおちる)

信じている者には，それらは「存在するもの」なのだと思うのですが，皆様はどう思われますか？

今月の常連さん

最近，妹のモーニングコールがこない。とうとう見捨てられたか…。しくしくしく…。　投稿者も減ってきているし…。しくしくしくしくしく…。（ちくしょう，どうせ甲斐性がねぇよ。)

▲「ライジングハイ」さん（東京都）鉛筆関係はマズイッす。印刷にうまく載らないンだよね。違ってたらゴメン。

▲「トッリメ野沢」くん（埼玉県）気は落としても体力は落とすなよ。

▲「すすめバカボンズ」さん（兵庫県）松田ばんれいファン。「がんばって」とのお便りには答えるように。

▲「とりはち」くん（東京都）サターン買ったんだって？じゃ次はうちのソフトだね♡

お便り・イラストの送り先

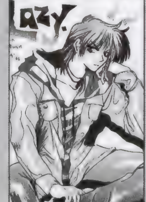
〒144 東京都大田区西蒲田7-26-11
ツキムラビル西蒲田
株式会社アイマックス
ぷーのアイマックス情報局
～日だまりの中の九族～」係まで

ようこそ，薔薇屋敷へ

社内では，ぷーを一度はラーメンに誘わないといけないという流言が囁かれているらしい。どーせ，ラーメン好きさ。でも肉だって寿司だって好きなんだぞ。



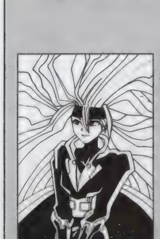
◀「ぷんちょ」くん（東京都）アイマックスアカデミーをけって大学に行くのか。大学卒業したらおいで♡



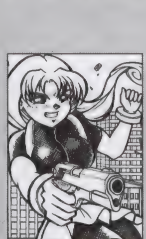
◀「武田」さん（東京都）弟子が送ってこないので合作ができないとのこと。弟子よ，何をしている…。早く送るのじゃ。次号待っているぞよ。



◀「渡瀬左京」さん（京都市）死神さんでしょうか？コートの下は何も着てなかったりして。ンなこたないか。



◀「愚」くん（東京都）最近体力が落ちているのかね。君。前のようなバイタリティが見れないぞ。月毎に枚数が落ちているような…。



◀「鉄吉2MIX」くん（栃木県）お初だね。これからもよろしく。とりあえずは卒論無事終了おめでとう。ご苦労さまでした。これからもバンバン描いてきてちょ♡



◀「役満ツモ太郎」くん（北海道）係名について悩んだのは，ぷーの友人以外に結構いるだろう。ごくろうさま。ぷーはな～んも考えずに決めてます。ちなみに彼の答は「宇宙はミステリー」だそう。

アイマックス　アカデミー

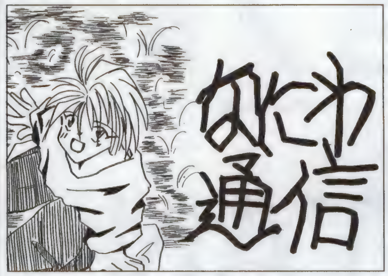
だんだん暖かくなってきましたねー。夏ももうすぐ！ちょっと気が早いかな？

そろそろ夏休みの計画をたてなきゃ間に合わないなー。今年はどこに行こうかな？なんて浮かれた話はいいとして。アイマックスアカデミーも着々と授業が始まって，みんな少しずつプロへの道を歩みはじめてるってところかなー？がんばっていい作品をたくさん作ってほしいと思う今日この頃です。

さーて，皆さんはインターネットに興味あります？インターネットは自宅のパソコンを通じて全世界の情報にアクセスできる世界最大のネットワーク。アイマックスアカデミーでは新ゲーム動向から,ゲーム制作の技術などの情報提供するんですよー。なかなかすごいでしょう。アイマックス　アカデミーに遠くて通えないと思っているあなた,自宅から当スクールの授業内容に触れることができるのです。うれしい話だと思わない？

「インターネットやりたーい」と思っていたけどなかなか踏ん切りがつかなかった人，この際だからやってみませんか？それでもよくわからない人，悩んでる人は一度スクールの見学会に来てみるべし。日程は，5月10日・17日・24日・31日の金曜日はpm6：30～5月11日・25日の土曜日はpm1：00～来て，見て，確かめてくださいね。お待ちしてまーす。

●アイマックス　アカデミー
〒144 東京都大田区西蒲田6-36-11西蒲田NSビル
TEL 03-3737-2226　FAX03-3737-2522
フリーダイヤル 0120-00-3261



タイトル・イラスト：京都府・渡瀬右京
タイトル冠文：大阪府・村上ろっく！

若さでアタック！春の なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト

ADDRESS● 〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F 電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社 なにわ通信係

おはこんばんちわー，暁です。みんな元気してる？先日，知人の引っ越しを手伝いまして，しかも一日に2軒も連続で！ちょっぴり（とっても）たいへんでした。

つくづく運動不足を実感しちゃいました。みんなも運動不足にならないように気をつけてね。ぐぎっ！，あああ，腰が……。

「XPC-2」「XVGA-1V」がMacで使える！Macintosh用変換ケーブル新発売

さてさて，当社からパソコンの映像を家庭用のテレビに表示する人気機種「XPC-2」「XVGA-1V」なるものが発売されておりますが，これらの機種をApple社のMacintoshに接続するためのケーブル，商品名「Macintosh用変換ケーブル」が，なんと3,500円（税別）でこの度発売されました。

これまでこれらの機種をMacintoshに接続するには，別売の「XVGA MAC-KIT」9,800円（税別）が必要でした。「XVGA MAC-KIT」では，数少なくなってきた一部の旧型機種や，特殊な映像出力を持つ製品向けの映像信号補正機能を持たせていたため，高価なものになっていました。

そこで，マイコンソフトではこの度「XVGA MAC-KIT」の生産をやめ，「Macintosh用変換ケーブル」のみを販売することになりました。

念のため，対応できない機種の一覧表を載せておきますので参考にしてください。

さて次回は…

7月号では，現在開発中の新製品をご紹介できると思います。お楽しみに！

わくわくドキドキ……。

XVGA-1V，XPC-2を接続できないMacintosh

IIsi, IIci
Performa 275, 520, 550, 575, 5210, 5220, 5320, 588
PowerBook 100, 150, 140, 145B, 170, 190, 190cs
LC 540, 575, 520
Plus, SE, SE/30, Classic, ClassicII
Color Classic, II, IIx, IIcx, IIfx

お詫び

4月号でタイトル冠文が載る予定だった大阪府の村上ろっく！さんへ。冠文が抜けていたようです。ごめんなさい。そのかわり今月号にはちゃんと載せましたので，勘弁してくださいね。

ありがたいおハガキのコーナー

最近シテオク・ネタの投稿が少ないので，もっと送ってくださいね。あなたの身近なシテオク体験談で，世間をシテオクの渦に巻き込みましょう。



兵庫県・すすめバカボンズ
はじめまして／私も新人なんです。よろしくね。



大阪府・竹かんむり
はじめまして／いかにも春って感じの作品ですね。



大阪府・土部木霊&愛媛県・岬ふみこ
一人一人の表情や動きが個性的で，とってもおもしろい作品です。

わたしのシテオク体験談

今年に入って間もなく血をはいてしまいました。（初めて！）とても苦しかったので病院に行くと点滴をうたれました（初めて…）。なんか急に年をとった気分でした。

和歌山県・ほっと

評：をいをい大丈夫？まあ，無理せずじっくり養生してください。

みんなも体には気をつけてください。

シテオク度・7



北海道・Recfis&茨城県・高柳里夢
学食かあ，私も一度学食なるものを食べてみたいです。



宮崎県・みつやだせ//
載ったから，もっと描きたくなったでしょう？ほーら描きたくなってきた。



長崎県・遊幻
気になる作品ですね。思わず載せてしまいました。



愛知県・山石雅&京都府・マイコ
さりげない雰囲気が良いですね。バックは奈良市内だそうです。



こんなチューリップ見たことある？（暁）

方言の証言　徳島県の人は「疲れた」ことを「せこい」と言うらしいです。「君，疲れていないか？」と言うところを「君，せこくないか？」と言うのでしょうか。（暁）

電脳インフォメーション

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

That's a renewal VANTAN

OLD

- ○シナリオ＆キャラクターデザインコース
- ○ゲームプログラムコース
- ○コンピュータグラフィックスコース
- ○コンピュータアニメーションコース
- ○ビジュアルクリエイトコース
- ○デジタルサウンドコース

NEW

- ◎ゲームデザインコース
- ◎シナリオ＆ライターコース
- ◎ゲームグラフィックコース
- ○ゲームプログラムコース
- ◎グラフィックデザインコース
- ○コンピュータアニメーションコース
- ○ビジュアルクリエイトコース
- ○デジタルサウンドコース

コース編成が新しくなります！

みなさんもご存じの通り、バンタン電脳情報学院はデジタルメディアのプロフェッショナル・クリエイターを育成する学校です。プロのノウハウをダイレクトに習得するため、実際に業界で活躍しているプロフェッショナルを講師に迎え、業界と同レベルのマシンを使用し、業界をシミュレートしたカリキュラムで授業は進められているのです。

しかしながら、デジタルメディアの進化は業界の状況さえもあっというまに変えていってしまいます。開発環境はもちろん、制作者側に求められる技術や資質、ターゲットとなるマーケットや関連する他業界までも変えてしまうのです。

業界が変わっていく以上、バンタン電脳情報学院も変わらないわけにはいきません。卒業後、即戦力として活躍するには時代遅れの知識や技術を学んでも意味がないのです。そこで来年度、カリキュラムの改革と共に現行の「シナリオ＆キャラクターデザインコース」を更に細分化し、

『ゲームデザインコース』
『シナリオ＆ライターコース』
『ゲームグラフィックコース』

と言う３つのコースにすることで、より専門的に、より深い勉強が出来る体制を整えました。

あなたの街で説明会！

さて、カリキュラムやコース編成も新しくなったということで、リニューアルしたバンタン電脳情報学院をみなさんに知っていただくため、６月から７月にかけて下記の街にて学校説明会を行います。お近くの方はお気軽にご参加下さい。

６月８日：宇都宮・土浦
　　16日：郡山・松本
　　22日：仙台・高崎
　　30日：静岡・広島

７月７日：盛岡・新潟
　　28日：札幌・大阪・福岡



○参加ご希望の方は電話かハガキにてお申し込み下さい。

INFORMATION of Information

東京で行われる５月のイベントは以下の通り！

- ●学校説明会：日・祝祭日を除く毎日（所要時間は２時間程度です）10時～17時の間で都合の良い時間を予約して下さい。
- ●総合説明会＋体験入学：５月12日　13時～17時
- ●模擬試験：５月19日　13時～17時

イベントに参加されたい方は、お電話かハガキにてお申し込み下さい。

バンタン電脳情報学院　〒150　東京都渋谷区東3-22-14　フリーダイヤル　0120-51-0505

■特集
Windows95の
MIDI環境徹底研究

Computer Music Magazine VOL.65

■NEW PRODUCTS SPECIAL
さらに充実を図ったローランドのDTM新製品群

■NEW PRODUCTS
CBX-K1XG（ヤマハ）
Prophecy（コルグ）

■連載（データ付）
Tin Pan Music Magazine　第9回
高中正義「Oh! TENGO SUERTE」
M.SuzukiのB.S.O.便り　第2回　クリスマス・フェスティバル（ルロイ・アンダーソン）
佐藤天平のMIDIサウンドクリニック
第15回　アコースティック・ギター編
こちらMUSIC ONLINE SOFT探検隊
ギター教室Version2.3 for Windows

■連載
向谷実が語るデスクトップ音楽の心
CMM打ち込み道場
ミュージ郎88Proがマイオーケストラ



3.5インチFD付き
定価1,580円

■CD連動特集1
ソフトシンセサイザを
徹底紹介
歌楽（ヤマハ）/WinGroove
/FPD95

Computer Music Magazine VOL.66

■CD-ROM連動企画
音楽データを聴いてみよう
MacWave MakerⅡ（ハーモニックス）/XP-50（ローランド）/QS300（ヤマハ）/TECHNOX（ソニックインターナショナル）

■CD-ROM連動特集2
最新MIDIソフト体験版を
9本一挙収録！
Music Time ver2.0（コルグ）/Encore Ver4.0（コルグ）/Master Tracks Pro6.0（コルグ）/Passport MIDI Workshop Ver1.0/Singer Song Writer Lite for Windows（インターネット）/Remix for Windows（インターネット）/QUARTZ for Windows Ver1.65日本語版（アルテック/テレビ朝日映像）/WinJammer Professional（ミュージックネットワーク）/MUSIC ARRANGER2（ヤマハミュージックメディア）



3.5インチFD+CD-ROM付き
定価2,000円

■特集
Windowsによる
ハードディスク・
レコーディング最新事情
第1部　Windowsでハードディスク・レコーディングはどこまでできるのか
第2部　Windows上のハードディスク・レコーディング・ソフト
第3部　Windowsでハードディスク・レコーディングをするためのハードウエア環境

Computer Music Magazine VOL.67

■データ付き特別企画
Windows95対応MIDIドライバを組み込んでみる

■CMMインタビュー
安西史孝さん（ミュージシャン）

■NEW PRODUCTS
日本語版Cakewalk Express3.0（ローランド）
PATRABBIT/ALLIGUITAR（河合楽器製作所）

■連載（データ付）
LANAコミュニケーション　第1回
キューティーハニーってファンク？
の巻
M.SuzukiのB.S.O.便り　第4回　ビギン・ザ・ビギン（コール・ポーター作曲）
佐藤天平のMIDIサウンドクリニック
第17回　ホラー音楽編
こちらMUSIC ONLINE SOFT探検隊
Win95対応RCP･SMF対応ﾌﾟﾚｰﾔｰ
Straight Visual Player Plus for Windows



3.5インチFD付き
定価1,580円

■特集
DTMでサンプリングを
活用しよう
第1部　サンプリングの基礎とサンプラー
第2部　低価格サンプラーをDTMで活用しよう
第3部　サウンド・ボードをサンプラーとして利用する

Computer Music Magazine VOL.68

■データ付特別企画
スキャナと楽譜でMIDIデータを作る
楽譜認識ソフト試用レポート

■NEW PRODUCTS
Software Audio Workshop Plus（フックアップ）
SU10
（ヤマハ）

■連載（MIDIデータ付）
LANAコミュニケーション　第2回
民族音楽とマルコの深い関係の巻
M.SuzukiのB.S.O.便り　第5回　オバス・ワン（サイ・オリバー作曲）
佐藤天平のMIDIサウンドクリニック
第18回　コーラス編
こちらMUSIC ONLINE SOFT探検隊
Win95対応GS/GM音源用MIDIモニタ
GSR/Win



3.5インチFD付き
定価1,580円

■特集
Windowsの
超強力シーケンス・ソフト
Cakewalk Professional for Windows Ver3.0を徹底研究する
Part1 アメリカでNo.1シェアを誇るシーケンス・ソフト日本に上陸
Part2 Cakewalk Pro3.0の全機能紹介
Part3 より強化されたサポート体制とCakewalk Pro Audio

Computer Music Magazine VOL.69

■CD-ROM連動特別企画
音楽データを聴いてみよう
CD-ROM収録データを使ってみよう
1.QUARTZ AUDIO/2.WinGroove Ver0.9A
VIVID 3Dの音を聴いてみよう
パソコン通信とリンクしたDTM

■NEW PRODUCTS
Sound Scape ELITE（エンソニック）

■連載（MIDIデータ付）
LANAコミュニケーション　第3回
マーチはスネアが命ですの巻（勇者ライディーン）
M.SuzukiのB.S.O.便り　第6回
COOL（レナード・バーンスタイン作曲）
佐藤天平のMIDIサウンドクリニック
第19回　ベース編
こちらMUSIC ONLINE SOFT探検隊
XG音源の全機能を使いこなす
XGEditor



3.5インチFD+CD-ROM付き
定価2,000円

＊以上のバックナンバーの申し込みは電波新聞社　販売部　☎(03)3445-6111／FAX(03)3445-6101

ワープロ
パソコン通信

BBS電話帳スペシャル

'96年3月に小社から出版された「インターネット/パソコン通信BBS電話帳1996年春夏号」の中から，毎月特徴のあるネットを紹介します。

新しくネットワークを開局された方や,オフライン・ミーティングなどのイベントを予定していらっしゃる方など,こちらのコーナーまでお知らせください。〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社「マイコンBASICマガジン」BBS電話帳スペシャル係まで。

☆今月のテーマ☆

●科学

科学の話題満載のネット。研究者の交流が盛んなネットなどがあります

●医療

医療機関が運営するネットなど

●福祉

老人問題や身障者問題などにまじめに取り組むネット

科学 ハイテクネットとうほく
技術者・研究者の情報交流ネットワーク

アクセス番号：0196-34-0857
運営時間：24時間
入会方法：所定の申込書により申込後承認
入会金：無料
会費：現在のところ無料
ゲストID：guest
ゲストパスワード：なし
住所：〒028 岩手県盛岡市飯岡新田3-35-2
運営者：(財)岩手県高度技術振興協会(研究開発センター)
問い合わせ電話番号：0196-35-1102

●

科学 科学館BBS PLA☆NET
栃木県子ども総合科学館のネットワーク

アクセス番号：028-659-5155
運営時間：24時間
入会方法：オンラインでシスオペあてに申し込み
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：TEST
住所：〒321-01　栃木県宇都宮市西川田町567
運営者：栃木県子ども総合科学館
問い合わせ電話番号：028-659-5555

●

科学 NDC-NET
科学と音楽に親しみを感じるNETです

アクセス番号：0476-24-4491
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ。簡単な質問に答えるだけで入会できます
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：NDC
住所：〒286　千葉県成田市寺台448
運営者：段木孝規
問い合わせ電話番号：0476-22-1774

●
●

科学 エナジーNET
エネルギー問題を市民レベルで考えるNET

アクセス番号：03-3846-1041
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップで郵便番号・住所・氏名・職業・TELを書き込んでください。会員証を郵送します
入会金：無料　会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒112　東京都文京区小石川1-21-14 小石川吉田ビル
運営者：(株)ユートピア開発研究所「エナジーNET」事務局
問い合わせ電話番号：03-5802-1991(代)

科学 Sophia-NET
みんなで育てる英智の科学ネットワーク

アクセス番号：052-917-3731
運営時間：24時間
入会方法：オンラインで受け付けます
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒462　愛知県名古屋市北区名城3-1-6-308
運営者：Sophia科学研究所 高綱忠司
問い合わせ電話番号：ご連絡は郵便にてお願い致します

●

科学 ひこばえ
情熱，夢，そして創造!

アクセス番号：099-281-4035
運営時間：24時間
入会方法：申込書を郵送するか，GUESTでアクセスして「シスオペ」へメールする
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒890　鹿児島県鹿児島市武岡3-34-8
運営者：ひこばえ運営委員会
問い合わせ電話番号：099-281-4345

●
●

医療 はちのへメディカルネットワーク
北東北の医療ネットワーク

アクセス番号：0178-47-0681
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒031　青森県八戸市青葉2-17-4
運営者：八戸市医師会医療情報システム委員会
問い合わせ電話番号：0178-43-3954

●
●

医療 AMS-PCNET
医療従事者専用の情報・通信ネットワーク

アクセス番号：03-5572-7011
運営時間：24時間
入会方法：書類によるお申し込み
入会金：35000円
会費：3500円
ゲスト利用：不可能
住所：〒151　東京都渋谷区代々木1-30-6 第1UIビル
運営者：(株)テレック　AMSチーム
問い合わせ電話番号：03-3377-1015

●
●
●

医療 MEDINET-P
医療関係者のみの全国ネットワーク！

アクセス番号：03-3505-3204
運営時間：24時間
入会方法：(財)医療情報システム開発センターに連絡
入会金：無料
会費：個人1500円/月，法人A5000円/月，法人B10000円/月
ゲスト利用：不可能
住所：〒107　東京都港区赤坂2-3-4
運営者：(財)医療情報システム開発センター・研究開発部
問い合わせ電話番号：03-3586-6321(内線560)

医療 H・F・J Net

アクセス番号：0279-24-3617
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒377　群馬県渋川市元町434-1
運営者：小野沢　昇
問い合わせ電話番号：非公開

●
●
●

福祉 トーコロBBS
在宅学習や福祉情報交換を目的としたBBS

アクセス番号：03-3205-9315
運営時間：24時間
入会方法：FAXまたは郵送で，住所，氏名をお知らせください
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒162　東京都新宿区西早稲田2-2-8 全国身心障害児福祉財団ビル4F
運営者：社会福祉法人 東京コロニー トーコロ情報処理センター
問い合わせ電話番号：03-3204-0451

福祉 みんなのねがいネット
発達保障をめざす障害者問題の全国ネット！

アクセス番号：03-5285-2606
運営時間：24時間
入会方法：ゲストでアクセスし，アンケートに記入，確認後，IDを郵送します
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：NGI
ゲストパスワード：なし
住所：〒169 東京都新宿区西早稲田2-15-10 西早稲田関口ビル4F
運営者：全国障害者問題研究会
問い合わせ電話番号：03-5285-2601

●

福祉 名身連ネットワーク
広がる仲間，広がる情報 名身連ネットワーク

アクセス番号：052-413-5807
運営時間：24時間
入会方法：専用申込書のみの受付
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：GUEST
住所：〒453 愛知県名古屋市中村区中村町7-84-1
運営者：社会福祉法人名古屋市身体障害者福祉連合会 名身連福祉センター
問い合わせ電話番号：052-413-5853

●

福祉 MVC-NET
だれでも参加できるネットです

アクセス番号：0794-83-0090
運営時間：24時間
入会方法：オンライン
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒673-04 兵庫県三木市末広1-6-46
運営者：三木市社会福祉協議会
問い合わせ電話番号：0794-82-0564

●
●
●

福祉 セラフNET
迫り来る高齢化社会，みんなで考えましょう

アクセス番号：03-3846-8243
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップで必要事項記入後，郵送にて会員証送付
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒112 東京都文京区小石川1-21-14 小石川吉田ビル
運営者：(株)ジー・エヌ・エス セラフNET事務局
問い合わせ電話番号：03-5802-4747

福祉 Heart Land
"心のふれあい"を大切にしています

アクセス番号：06-704-4432
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒547 大阪府大阪市平野区喜連西6-2-55 大阪市職業リハビリテーションセンター内
運営者：HL事務局
問い合わせ電話番号：06-704-7201

●

福祉 「夢企画」局
～ 進歩と調和をめざして… ～

アクセス番号：092-612-2842
運営時間：24時間
入会方法：ゲストで入り入会申し込みへ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒812 福岡県福岡市東区筥松2-3-17-202
運営者：太田正実
問い合わせ電話番号：092-624-1316

●
●

BBS新局情報

■おーさんほのぼのネット
初心者歓迎。とにかく気楽に楽しみましょう

アクセス番号：011-737-1401
運営時間：24時間
入会方法：ゲストアクセス後入会申請
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒001 北海道札幌市北区北32条西10丁目1-1-231
運営者：大平吉一
問い合わせ電話番号：非公開

●

■【札幌・歩】ネット
気軽にアクセスしてください

アクセス番号：011-721-3931
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ，またはシスオペあてメール
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒065 北海道札幌市東区北42条東13丁目1-15
運営者：安斎雅勝
問い合わせ電話番号：非公開

●

■NAGA-NET
ナチュラル・エクスタシィー

アクセス番号：0424-64-1775
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：0
ゲストパスワード：なし
住所：〒188 東京都田無市南町2-9-13 エメラルドコーポ107
運営者：坂神暢利
問い合わせ電話番号：0424-64-1378

■兵庫ポリスネット
兵庫県警察本部が運営しているネットです

アクセス番号：078-341-8401
運営時間：24時間
入会方法：ゲストでサインアップ後，確認します
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒650 兵庫県神戸市中央区中山手通6-1-1
運営者：兵庫県警察本部 広報課
問い合わせ電話番号：078-304-0110（内線3038）

●
●



NEC、FUJITSU等 各社WIndows95対応 新製品ラッシュ！

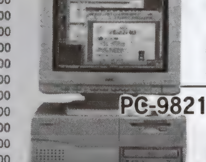
★代金引換の着払いもご利用頂けます。(代引き手数料別途)詳しくは、お電話にてお問い合わせください。

NEC 98MATE VALUESTAR

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
(送料は一個口につき¥1,000～¥1,500／消費税別途)

PC-9821V12/S5R(A・B) ゲームセット

- ●PC-9821V12/S5R(A・B) …… 定価¥288,000
- ●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
- ●PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥ 25,000
- ●アンプ内蔵スピーカ …… 定価¥ 5,800
- ●同級生2 …… 定価¥ 9,800
- ●GLO・RI・A …… 定価¥ 8,800
- ●悪夢 …… 定価¥ 8,800
- ●ルージュの伝説 …… 定価¥ 8,800
- ●X-GIRL …… 定価¥ 8,800
- ●Angie …… 定価¥ 7,500
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●FD 50枚 …… 定価¥ 5,800



■合計定価¥394,900
セット特価 ¥288,000

20回	初¥10,377	月¥ 9,900×19	ボ¥45,000×3
36回	初¥11,058	月¥ 9,600×35	ボ なし

PC-9821V12/S5R(A・B)通信セット

●PC-9821V12/S5R(A・B) ●SXM-F(FMサウンドボード)
●MJ-500C(プリンタ) ●キーボードカバー
●プリンタケーブル ●マウスパッド
●FAXモデム(28.8Kbps) ●クリーナ
●FD 50枚

■合計定価¥394,600
セット特価 ¥275,000

18回	初¥10,398	月¥10,200×17	ボ¥44,000×3
30回	初¥12,676	月¥10,900×29	ボ なし

PC-9821V12/S5R(A・B)基本セット

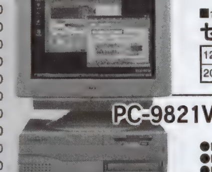
●PC-9821V12/S5R(A・B) ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥344,200
セット特価 ¥249,800

18回	初¥ 9,948	月¥ 9,900×17	ボ¥36,000×3
30回	初¥10,911	月¥ 9,900×29	ボ なし

PC-9821V13/S7R(A・B) ゲームセット

- ●PC-9821V13/S7R(A・B) …… 定価¥378,000
- ●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
- ●PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥ 25,000
- ●アンプ内蔵スピーカ …… 定価¥ 5,800
- ●同級生2 …… 定価¥ 9,800
- ●GLO・RI・A …… 定価¥ 8,800
- ●悪夢 …… 定価¥ 8,800
- ●ルージュの伝説 …… 定価¥ 8,800
- ●X-GIRL …… 定価¥ 8,800
- ●Angie …… 定価¥ 7,500
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●FD 50枚 …… 定価¥ 5,800



■合計定価¥484,900
セット特価 ¥348,000

24回	初¥10,184	月¥ 9,800×23	ボ¥42,000×4
36回	初¥12,128	月¥11,600×35	ボ なし

PC-9821V10/C4R(A・B)基本セット

●PC-9821V10/C4R(A・B) ●キーボードカバー
●PC-9821CB2-E01(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥274,200
セット特価 ¥198,000

12回	初¥10,216	月¥10,200×11	ボ¥48,000×2
20回	初¥12,168	月¥11,400×19	ボ なし

PC-9821V13/S7R(A・B)基本セット

●PC-9821V13/S7R(A・B) ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥434,200
セット特価 ¥309,800

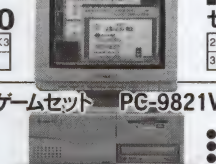
20回	初¥10,051	月¥ 9,900×19	ボ¥53,000×3
36回	初¥11,196	月¥10,300×35	ボ なし

PC-9821V12/S7R(A・B)ゲームセット

●PC-9821V12/S7R(A・B) ●GLO・RI・A
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●悪夢
●PC-9801-86(サウンドボード) ●ルージュの伝説
●アンプ内蔵スピーカ ●同級生2
●マウスパッド ●ランス4.2(CD)
●FD 50枚 ●Angie

■合計定価¥439,900
セット特価 ¥318,000

20回	初¥11,022	月¥10,400×19	ボ¥53,000×3
36回	初¥11,593	月¥10,600×35	ボ なし



PC-9821V12/S7R(A・B)基本セット

●PC-9821V12/S7R(A・B) ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥394,200
セット特価 ¥283,000

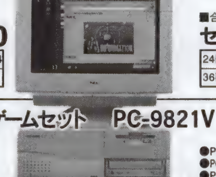
20回	初¥10,649	月¥10,000×19	ボ¥42,000×3
30回	初¥12,195	月¥11,200×29	ボ なし

PC-9821V13/S7R(C・D)ゲームセット

●PC-9821V13/S7R(C・D) ●GLO・RI・A
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●悪夢
●PC-9801-86(サウンドボード) ●ルージュの伝説
●アンプ内蔵スピーカ ●同級生2
●マウスパッド ●X-GIRL
●FD 50枚 ●Angie

■合計定価¥524,900
セット特価 ¥375,000

24回	初¥10,154	月¥10,100×23	ボ¥48,000×4
42回	初¥12,809	月¥11,000×41	ボ なし



PC-9821V13/S7R(C・D)基本セット

●PC-9821V13/S7R(C・D) ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥474,200
セット特価 ¥338,000

24回	初¥10,708	月¥10,100×23	ボ¥37,000×4
36回	初¥13,099	月¥11,200×35	ボ なし

PC-9821V13/S5R(A・B)ゲームセット

●PC-9821V13/S5R(A・B) ●GLO・RI・A
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●悪夢
●PC-9801-86(サウンドボード) ●ルージュの伝説
●アンプ内蔵スピーカ ●同級生2
●マウスパッド ●ランス4.2(CD)
●FD 50枚 ●Angie

■合計定価¥429,900
セット特価 ¥305,000

20回	初¥10,926	月¥10,100×19	ボ¥50,000×3
36回	初¥13,695	月¥10,100×35	ボ なし

PC-9821V13/S5R(A・B)基本セット

●PC-9821V13/S5R(A・B) ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥384,200
セット特価 ¥269,800

18回	初¥10,205	月¥ 9,800×17	ボ¥44,000×3
30回	初¥11,195	月¥10,700×29	ボ なし

PC-9821V13/S5R(C・D)ゲームセット

●PC-9821V13/S5R(C・D) ●GLO・RI・A
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●悪夢
●PC-9801-86(サウンドボード) ●ルージュの伝説
●アンプ内蔵スピーカ ●同級生2
●マウスパッド ●ランス4.2(CD)
●FD 50枚 ●Angie

■合計定価¥469,900
セット特価 ¥335,000

24回	初¥10,722	月¥10,000×23	ボ¥37,000×4
36回	初¥14,230	月¥11,100×35	ボ なし

PC-9821V13/S5R(C・D)基本セット

●PC-9821V13/S5R(C・D) ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥424,200
セット特価 ¥299,800

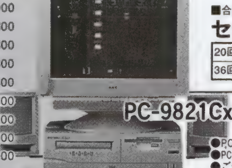
20回	初¥10,669	月¥ 9,900×19	ボ¥49,000×3
36回	初¥13,351	月¥ 9,900×35	ボ なし

NEC 98MATE X & CanBe

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
(送料は一個口につき¥1,000～¥1,500／消費税別途)

PC-9821Cx13/S7M(A・B) ゲームセット

- ●PC-9821Cx13/S7M(A・B) 定価¥478,000
- ●PC-9821CX2-E01(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
- ●同級生2 …… 定価¥ 9,800
- ●GLO・RI・A …… 定価¥ 8,800
- ●悪夢 …… 定価¥ 8,800
- ●ランス4.2(CD) …… 定価¥ 3,800
- ●X-GIRL …… 定価¥ 8,800
- ●Angie …… 定価¥ 7,500
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●クリーナ …… 定価¥ 2,000
- ●FD 50枚 …… 定価¥ 5,800



■合計定価¥551,100
セット特価 ¥389,800

24回	初¥ 9,974	月¥ 9,800×23	ボ¥54,000×4
48回	初¥13,272	月¥10,100×47	ボ なし

PC-9821Cr13/T(A・B)プリンタセット

●PC-9821Cr13/T(A・B) ●クリーナ
●BJC-35V(プリンタ) ●FD10枚
●プリンタケーブル ●CD-ROMソフト(サービス品)

■合計定価¥471,200
セット特価 ¥315,000

20回	初¥11,031	月¥10,100×19	ボ¥53,000×3
36回	初¥12,671	月¥10,400×35	ボ なし

PC-9821Cx13/S7M(A・B)基本セット

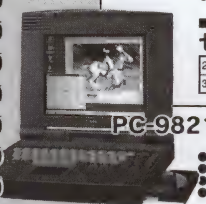
●PC-9821Cx13/S7M(A・B) ●キーボードカバー
●PC-9821CX2-E01(増設ドライブ) ●マウスパッド
●ご希望のゲームソフト1本 ●クリーナ
(定価¥9,800相当) ●FD 10枚

■合計定価¥513,200
セット特価 ¥363,000

24回	初¥10,191	月¥ 9,800×23	ボ¥46,000×4
42回	初¥13,341	月¥10,600×41	ボ なし

98 NOTEシリーズ

①PC-9821Na13/H10 特価¥488,000
②PC-9821Na13/C10 特価¥428,000
③PC-9821Na12/H10 特価¥395,000
④PC-9821Na12/H8 特価¥378,000
⑤PC-9821Na9/H8 特価¥358,000
⑥PC-9821Nb7/C8 特価¥269,800
⑦PC-9821Nb7/5 特価¥229,800
⑧PC-9821La10/8(A・B) 特価¥299,800
⑨PC-9821La10/5(A・B) 特価¥248,000
⑩PC-9821La7/D5(A・B) 特価¥208,000
⑪PC-9821Ne3/5 特価¥188,000



PC-9821Xa16/R12基本セット

●PC-9821Xa16/R12 ●キーボードカバー
●15"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●クリーナ
●PC-9801-86(サウンドボード) ●FD 10枚
●アンプ内蔵スピーカ

■合計定価¥524,000
セット特価 ¥349,800

24回	初¥10,499	月¥10,000×23	ボ¥41,000×4
36回	初¥13,076	月¥11,600×35	ボ なし

PC-9821Xa16/R16基本セット

●PC-9821Xa16/R16 ●キーボードカバー
●15"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥559,000
セット特価 ¥369,800

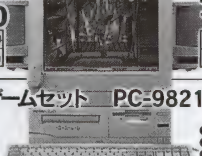
24回	初¥ 9,965	月¥ 9,800×23	ボ¥48,000×4
42回	初¥13,441	月¥10,800×41	ボ なし

PC-9821Cx13/S5T(A・B)ゲームセット

●PC-9821Cx13/S5T(A・B) ●GLO・RI・A
●PC-9821CX2-E01(増設ドライブ) ●悪夢
●マウスパッド ●ルージュの伝説
●クリーナ ●同級生2
●FD 50枚 ●X-GIRL
●Angie

■合計定価¥476,100
セット特価 ¥338,000

24回	初¥10,151	月¥10,000×23	ボ¥38,000×4
36回	初¥14,283	月¥11,200×35	ボ なし



PC-9821Cx13/S5T(A・B)基本セット

●PC-9821Cx13/S5T(A・B) ●キーボードカバー
●PC-9821CX2-E01(増設ドライブ) ●マウスパッド
●ご希望のゲームソフト1本 ●クリーナ
(定価¥9,800相当) ●FD10枚

■合計定価¥433,200
セット特価 ¥308,000

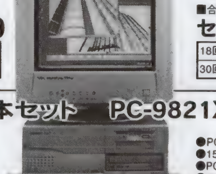
20回	初¥10,502	月¥10,400×19	ボ¥49,000×3
36回	初¥12,564	月¥10,200×35	ボ なし

PC-9821Xa13/K12基本セット

●PC-9821Xa13/K12 ●アンプ内蔵スピーカ
●15"マルチスキャンCRT ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●FD 10枚

■合計定価¥444,000
セット特価 ¥293,000

20回	初¥10,030	月¥10,000×19	ボ¥46,000×3
36回	初¥12,296	月¥ 9,700×35	ボ なし



PC-9821Xa12/K8基本セット

●PC-9821Xa12/K8 ●アンプ内蔵スピーカ
●15"マルチスキャンCRT ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●FD 10枚

■合計定価¥404,000
セット特価 ¥269,800

18回	初¥10,705	月¥10,300×17	ボ¥41,000×3
30回	初¥11,195	月¥10,700×29	ボ なし

PC-9821Cb10/T(A・B)ゲームセット

●PC-9821Cb10/T(A・B) ●GLO・RI・A
●PC-9821CB2-E01(増設ドライブ) ●悪夢
●マウスパッド ●ルージュの伝説
●クリーナ ●同級生2
●FD 50枚 ●X-GIRL
●Angie

■合計定価¥376,100
セット特価 ¥269,800

18回	初¥10,205	月¥ 9,800×17	ボ¥44,000×3
30回	初¥11,159	月¥10,700×29	ボ なし

PC-9821Cb10/T(A・B)基本セット

●PC-9821Cb10/T(A・B) ●キーボードカバー
●PC-9821CB2-E01(増設ドライブ) ●マウスパッド
●ご希望のゲームソフト1本 ●クリーナ
(定価¥9,800相当) ●FD10枚

■合計定価¥333,200
セット特価 ¥239,800

15回	初¥10,240	月¥ 9,900×14	ボ¥60,000×2
24回	初¥13,093	月¥11,500×23	ボ なし

PC-9821Xa10/K8基本セット

●PC-9821Xa10/K8 ●アンプ内蔵スピーカ
●15"マルチスキャンCRT ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●FD 10枚

■合計定価¥394,000
セット特価 ¥209,800

15回	初¥10,130	月¥ 9,900×14	ボ¥44,000×2
24回	初¥12,137	月¥10,100×23	ボ なし

PC-9821Xv13/R16基本セット

●PC-9821Xv13/R16 ●キーボードカバー
●15"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

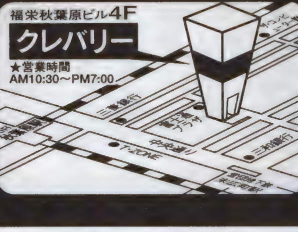
■合計定価¥449,000
セット特価 ¥299,800

20回	初¥10,669	月¥ 9,900×19	ボ¥49,000×3
36回	初¥13,351	月¥ 9,900×35	ボ なし

パソコンショップ **クレバリー**

〒101 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座:1019565
【振込名義】株式会社クレバリー

お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772
受付時間 AM10:00〜PM7:00



98FELLOW FMV-TOWNS FMV DESKPOWER & DOS/V他

PC-9801BX4/U2-Z ゲームセット

Pentium63 CD-ROM付



●PC-9801BX4/U2	定価¥ 98,000
●15インチマルチスキャンCRT	定価¥ 69,800
●540MBハードディスク	定価¥ 29,800
●MS-DOS Ver6.2	定価¥ 12,000
●PC-9801-86(サウンドボード)	定価¥ 25,000
●アンプ内蔵スピーカ	定価¥ 5,800
●同級生2	定価¥ 9,800
●GLO・RI・A	定価¥ 8,800
●悪夢	定価¥ 8,800
●ルージュの伝説	定価¥ 8,800
●X-GIRL	定価¥ 8,800
●Angie	定価¥ 7,500
●マウス	定価¥ 4,800
●FD 50枚	定価¥ 6,800

■合計定価¥304,500
セット特価 ¥189,800

12回	初¥ 9,879	月¥ 9,800×11	ボ¥47,000×2
20回	初¥12,711	月¥11,000×19	ボ なし

PC-9821V7/S5K-Zオリジナルセット

●PC-9821V7/S5K-Z ●キーボードカバー
●15"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
●SXM-F(FMサウンドボード) ●クリーナ
●CD-ROMソフト(サービス品) ●FD 10枚

限定10set

■合計定価¥318,000
セット特価 ¥169,800

12回	初¥ 9,973	月¥ 9,800×11	ボ¥35,000×2
18回	初¥11,292	月¥10,800×17	ボ なし

PC-9801BX4/U2-Zオリジナルセット

●PC-9801BX4/U2 ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)
●15"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
●540MBハードディスク ●マウス
●MS-DOS Ver6.2 ●クリーナ
●SRN-F(サウンドボード) ●FD 10枚

Pentium63 CD-ROM付

■合計定価¥261,000
セット特価 ¥149,800

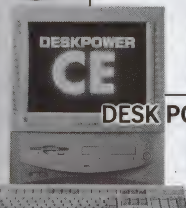
10回	初¥10,934	月¥10,600× 9	ボ¥60,000×1
18回	初¥10,263	月¥ 9,600×17	ボ なし

FMV DESK POWER シリーズ

FMV SERIES 新発売

①DESK POWER TP 定価¥488,000〜¥ 538,000
②DESK POWER TE 定価¥318,000
③DESK POWER SP 定価¥318,000〜¥378,000
④DESK POWER SE 定価¥248,000〜¥338,000
⑤DESK POWER CM 定価¥328,000
⑥DESK POWER CE 定価¥228,000〜¥268,000

クレバリー特価



DESK POWER CEプリンタセット

●FMV5DCE1〜3 ●FMV入門ビデオ
●BJC-210J(プリンタ) ●マウスパッド
●プリンタ・ケーブル ●クリーナ
●CD-ROMソフト(サービス品) ●FD 10枚

16MB 14.4Kモデム 一体型

■合計定価¥319,000
セット特価 ¥228,000

15回	初¥10,774	月¥10,500×14	ボ¥49,000×2
24回	初¥11,102	月¥11,000×23	ボ なし

DESK POWER CMプリンタセット

●FMV5DCM1〜3 ●FMV入門ビデオ
●BJC-35V(プリンタ) ●マウスパッド
●プリンタ・ケーブル ●クリーナ
●CD-ROMソフト(サービス品) ●FD 10枚

16MB 14.4Kモデム 一体型

■合計定価¥404,000
セット特価 ¥279,800

18回	初¥10,555	月¥10,200×17	ボ¥45,000×3
30回	初¥13,063	月¥11,000×29	ボ なし

FMV-TOWNSシリーズ

①TOWNS-Fresh GT 特価 ~~¥288,000~~
②TOWNS-Fresh GS 特価 ~~¥238,000~~
③TOWNS モデルH 特価 ~~¥238,000~~

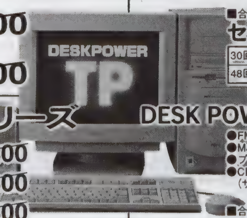
DESK POWER TPプリンタセット

●FMV5DTP71〜73 ●FMV入門ビデオ
●BJC-610JW(プリンタ) ●マウスパッド
●プリンタ・ケーブル ●クリーナ
●CD-ROMソフト(サービス品) ●FD 10枚

16MB 28.8Kモデム 17inch

■合計定価¥579,000
セット特価 ¥425,800

30回	初¥10,258	月¥10,000×29	ボ¥41,000×5
48回	初¥14,850	月¥11,000×47	ボ なし



DESK POWER SEプリンタセット

●FMV5DSE71〜73 ●FMV入門ビデオ
●MJ-500C(プリンタ) ●マウスパッド
●プリンタ・ケーブル ●クリーナ
●CD-ROMソフト(サービス品) ●FD 10枚

16MB 28.8Kモデム 17inch

■合計定価¥409,000
セット特価 ¥293,000

20回	初¥10,599	月¥10,000×19	ボ¥46,000×3
36回	初¥12,888	月¥ 9,700×35	ボ なし



DESK POWER SEプリンタセット

●FMV5DSE51〜53 ●FMV入門ビデオ
●MJ-500C(プリンタ) ●マウスパッド
●プリンタ・ケーブル ●クリーナ
●CD-ROMソフト(サービス品) ●FD 10枚

16MB 28.8Kモデム 15inch

■合計定価¥369,000
セット特価 ¥259,800

18回	初¥10,690	月¥10,200×17	ボ¥38,000×3
30回	初¥11,641	月¥10,300×29	ボ なし

IBM Aptivaシリーズ

①Aptiva 560 特価~~¥249,800~~
②Aptiva 770 特価~~¥279,800~~
③Aptiva 775 特価~~¥309,800~~
④Aptiva 785 特価~~¥339,800~~
⑤Aptiva 784 特価~~¥285,000~~

DESK POWER TEプリンタセット

●FMV5DTE51〜53 ●FMV入門ビデオ
●MJ-500C(プリンタ) ●マウスパッド
●プリンタ・ケーブル ●クリーナ
●CD-ROMソフト(サービス品) ●FD 10枚

16MB モデムなし 15inch

■合計定価¥389,000
セット特価 ¥269,800

18回	初¥10,369	月¥10,000×17	ボ¥43,000×3
30回	初¥11,783	月¥10,700×29	ボ なし

DESK POWER SPプリンタセット

●FMV5DSP71S〜73S ●FMV入門ビデオ
●MJ-500C(プリンタ) ●マウスパッド
●プリンタ・ケーブル ●クリーナ
●CD-ROMソフト(サービス品) ●FD 10枚

16MB モデムなし 17inch

■合計定価¥449,000
セット特価 ¥319,800

20回	初¥10,902	月¥10,800×19	ボ¥51,000×3
36回	初¥13,133	月¥10,600×35	ボ なし

DESK POWER SPプリンタセット

●FMV5DSP51〜53 ●FMV入門ビデオ
●MJ-800C(プリンタ) ●マウスパッド
●プリンタ・ケーブル ●クリーナ
●CD-ROMソフト(サービス品) ●FD 10枚

16MB 28.8Kモデム 15inch

■合計定価¥439,000
セット特価 ¥299,800

20回	初¥10,439	月¥10,100×19	ボ¥48,000×3
36回	初¥10,443	月¥10,000×35	ボ なし

各種周辺機器(送料・消費税別途)

※載っていない商品はお問い合わせください

ディスプレー

●NEC	PC-KM153R	特価¥35,800
●NEC	PC-KM153RⅡ	特価¥48,000
●NEC	PC-KM173	特価¥62,800
●NEC	PC-KM173R	特価¥76,800
●NEC	PC-KM154	特価¥65,800
●NEC	PC-KM174	特価¥109,800
●NEC	PC-TM151	特価¥58,000
●iiyama	MF-8515F	特価¥33,800
●iiyama	MF-8517E	特価¥56,800
●iiyama	MF-8617E	特価¥60,800
●iiyama	MT-8617E	特価¥75,800
●エレコム	HRM-15	特価¥32,800
●エレコム	HRM-17G	特価¥52,800
●ソニー	CPD-15SF8	特価¥48,800
●ソニー	CPD-17SF8	特価¥75,800

プリンタ

●富士通	XJ-500	特価¥29,800
●EPSON	MJ-500C	特価¥27,800
●EPSON	MJ-800C	特価¥42,500
●EPSON	MJ-910C	特価¥62,800
●Canon	BJC-610JW	特価¥50,800
●Canon	BJC-455J	特価¥58,000
●Canon	BJC-410J	特価¥43,500
●Canon	BJC-400J	特価¥28,800
●Canon	BJC-210J	特価¥23,800
●Canon	BJC-35V	特価¥28,800
●Canon	LBP-210(レーザー)	特価¥42,800
●NEC	PICTY400	特価¥61,800
●NEC	PICTY180	特価¥35,500
●NEC	PICTY100L	特価¥28,800

ハードディスク

●I・O	HDS-1G-L(外付)	特価¥34,500
●I・O	HDS-1G/98Ⅲ(I/F付)	特価¥38,800
●I・O	HDS-2G/98Ⅲ(I/F付)	特価¥70,800
●ICM	RX-540-CIN(外付)	特価¥28,800
●ICM	RX-1000-CIN(外付)	特価¥38,800
●メルコ	DSC-1024NN(外付)	特価¥38,500

増設RAM

●NEC	PC-9821XA-B01(4MB)	特価¥15,800
●I・O	NE-SIM XA-4MX2	特価¥19,980
●I・O	NE-SIM XA-8MX2	特価¥36,800
●I・O	NE-SIM XA-16MX2	特価¥69,800
●I・O	NE-SIM XB-4MX2	特価¥18,500
●I・O	NE-SIM XB-8MX2	特価¥32,800
●I・O	NE-SIM XB-16MX2	特価¥61,300
●I・O	NE-SIM32-H4M(フェロー/メイト)	特価¥10,900
●I・O	NE-SIM32-H8M(フェロー/メイト)	特価¥18,500
●I・O	NE-SIM32-H16M(フェロー/メイト)	特価¥32,800
●I・O	NE-SIM32-H32M(フェロー/メイト)	特価¥61,300
●I・O	NE-SIM36-H4M(フェロー/メイト)	特価¥11,800
●I・O	NE-SIM36-H8M(フェロー/メイト)	特価¥20,000
●I・O	NE-SIM36-H16M(フェロー/メイト)	特価¥36,800
●I・O	NE-SIM36-H32M(フェロー/メイト)	特価¥69,800
●I・O	AP34-8M(As2/Ap2)	特価¥39,800
●I・O	BA34-8M(BX/BA/As/Ap)	特価¥37,500
●I・O	Cb34-8M(Cb)	特価¥37,800
●I・O	Cb234-8M(Cb2)	特価¥32,800
●I・O	Cx34-8M(Cx/Ce2/Cs2)	特価¥37,800
●I・O	NP34-8M(Np/Ns/Ne2/Nd)	特価¥34,500
●I・O	Ld34-8M(Na7/Ne3/Nd2/Lt2)	特価¥34,500
●I・O	NB64-8M(Na12/Na9/Nb7)	特価¥34,980
●I・O	NB64-16M(Na12/Na9/Nb7)	特価¥67,800
●I・O	DV-SIM36-4M(DOS/V)	特価¥11,300
●I・O	DV-SIM36-8M(DOS/V)	特価¥19,500
●I・O	DV-SIM36-H16M(DOS/V)	特価¥35,900
●メルコ	VMG-8M(DOS/V)	特価¥16,800
●メルコ	VMG-16M(DOS/V)	特価¥31,900
●メルコ	VMG-32M(DOS/V)	特価¥61,900
●メルコ	EMF-P4M	特価¥11,000
●メルコ	EMF-P8M	特価¥18,800
●メルコ	EMF-P16M	特価¥33,900
●メルコ	EMW-P8M	特価¥18,800
●メルコ	EMW-P16M	特価¥33,900
●メルコ	EMW-P32M	特価¥63,900
●メルコ	EMF-8M	特価¥19,900
●メルコ	EMW-8M	特価¥19,900
●メルコ	RJI-8MJ(BIBLO)	特価¥35,500

※その他のI・O、メルコの商品はお問い合わせください。

CD-ROM、MO & PD

●I・O	CDG-PX44(4.4倍速)	特価¥20,000
●I・O	CDG-PX44/PCSC	特価¥30,500
●I・O	CDV-HDN6/PCIDE(6倍速ノート)	特価¥27,800
●I・O	CDV-AB6(6倍速ファイルベイ)	特価¥21,800
●ICM	CD-660S-X(4.4倍速)	特価¥19,980
●ICM	CD-660S-CIN(I/F付)	特価¥24,800
●ICM	CD-910S-X(6倍速)	特価¥31,800
●メルコ	CDS-44S(4.4倍速)	特価¥20,800
●メルコ	CDS-6S(6倍速)	特価¥30,800
●メルコ	MOS-E230NS(MO)	特価¥46,500
●メルコ	MOS-E230PN(I/F付)	特価¥58,800
●ICM	PMO-230L-CIN(MO・I/F付)	特価¥53,800
●TEAC	PD-650(PD)	特価¥59,800
●マクセル	ZIP-D100SC1	特価¥23,800
●EPSON	EZ-110A(ZIP)	特価¥21,900

外付ドライブ & 増設ドライブ

●NEC	PC-9821XA-E02	特価¥13,000
●NEC	PC-9821CB2-E01	特価¥13,000
●NEC	PC-9821CX2-E01	特価¥13,000
●NEC	PC-9821CX-E02	特価¥13,000
●NEC	PC-FD321DH	特価¥16,800
●NEC	PC-9821XE-E02	特価¥13,000
●NEC	PC-9821B-E01	特価¥13,000
●R&D	FDD3SZ(3.5"1FDD)	特価¥14,000
●R&D	FDD3WZ(3.5"2FDD)	特価¥21,000
●R&D	FDD5SZ(5"1FDD)	特価¥18,500
●R&D	FDD5WZ(5"2FDD)	特価¥27,800
●R&D	FDD-1X(FDDインターフェース)	特価¥ 8,800

マルチメディア

●ヤマハ	YST-M5(スピーカ)	特価¥ 7,800
●アイワ	SC-C55(スピーカ)	特価¥ 7,300
●NEC	PC-9821CB2-B05(MPEG)	特価¥24,000
●NEC	PC-9801-117(MPEG)	特価¥30,500
●NEC	PC-9801-118(サウンドボード)	特価¥17,800
●NEC	PC-9801-86(サウンドボード)	特価¥19,800
●NEC	PC-DC401(デジタルカメラ)	特価¥69,800
●EPSON	CP-100(デジタルカメラ)	特価¥53,500
●カシオ	QV-10A(デジタルカメラ)	特価¥38,000
●カシオ	QV-30(デジタルカメラ)	特価¥52,300
●カノープス	Power Window T64V	特価¥23,980
●カノープス	Power Window T64V MP	特価¥34,800
●インテル	J BOX PODP 5V83	特価¥29,800
●キュービジョン	Wave Master	特価¥23,000
●メルコ	SXM-F	特価¥ 8,800
●メルコ	SRN-F	特価¥15,000
●メルコ	WSN-V2	特価¥28,000
●I・O	GA-DRV2/98	特価¥22,500
●I・O	GA-DRV4/98	特価¥31,800
●I・O	PCSC-Ⅱ-L(SCSIカード)	特価¥16,800
●I・O	SC-98Ⅲ(SCSI-2 I/F)	特価¥10,800

スキャナ、モデム & ソフト他

●Canon	IX-4025(スキャナ)	特価¥35,800
●EPSON	GT-5000WIN(スキャナ)	特価¥44,800
●SHARP	JX-250(スキャナ)	特価¥53,800
●NEC	PC-IN700/4CR(スキャナ)	特価¥64,800
●NEC	PC-CM288(モデム)	特価¥24,500
●NEC	PC-9821CB2-B04(モデム)	特価¥16,800
●富士通	MS288FB2(モデム)	特価¥19,800
●マイクロコム	V.34ESⅡ-W(モデム)	特価¥18,800
●マイクロコム	Desk Porte-W(モデム)	特価¥18,500
●マイクロコム	EP288.W(モデム)	特価¥24,800
●ヒューコム	HUCOM-EX(モデム)	特価¥18,800
●アイワ	PV-BF288M2WW(モデム)	特価¥24,800
●アイワ	PV-JF288W(モデムカード)	特価¥29,800
●I・O	DFM-288(モデム)	特価¥24,500
●マイクロソフト	MS-Windows95(FD)	特価¥18,800
●マイクロソフト	MS-Windows95アップグレード(FD)	特価¥12,000
●マイクロソフト	MS-Windows95アップグレード(CD)	特価¥ 9,800
●マイクロソフト	マイクロソフトPLUS	特価¥ 4,800
●マイクロソフト	OFFICE95スタンダード(CD)	特価¥26,800
●マイクロソフト	OFFICE95 Pro(CD)	特価¥33,800
●NEC	ユースフルパック(CD)	特価¥ 2,980
●NEC	MS-DOS Ver6.2	特価¥ 9,800
●NEC	MS-Windows Ver3.1	特価¥15,900
●NEC	PC-FXGAキャンペーンセット	特価¥40,800
●	パソコンデスク(4段)	特価¥12,800
●	パソコンチェアー	特価¥ 9,800

これなら安心!! クレバリー通販システムのご案内

ご注文方法 ●電話かFAXにてご注文ください。●ご覧頂いた雑誌名(何月号)と注文される商品名をお伝えください。●お支払いは現金一括か代引(着払)かクレジットかをお伝えください。●納期・送料・代引手数料・合計金額をお知らせ致します。●商品のお届け希望日、お届けの時間帯(午前・午後・夕方6時すぎ)をお伝えください。

お支払方法 〈銀行振込みの場合〉●お近くの銀行から上記の口座(本誌の当社社名隣に記載)へお振込みください。●電信扱いでお振込みください。(振込み手数料はお客様のご負担とさせて頂きます。)●ご入金確認後、宅配便にてお届け致します。

〈代金引換(着払い)の場合〉●商品到着時に、商品と引き換えに代金をお支払い頂きます。●代引手数料が別途加算されます。(詳しい料金はお電話にてお問い合せください)

〈クレジット(分割・ボーナス一括)の場合〉●注文後、クレジット用紙を郵送致します。ご記入の上、ご返送ください。●クレジット会社の審査後、承認がおり次第、商品を発送致します。

《保証及び修理サービス》
●商品には全てメーカー保証が付いています。●故障時には、弊社またはお近くのメーカー修理サービスセンターに送るか持ち込んで頂いて修理を受けて頂きます。●送って頂く時の送料はお客様のご負担、返送時の送料は弊社またはサービスセンターの負担となります。

《初期不良》
●初期不良(到着日から7日以内)の場合は同じ商品の新品と交換致します。(送料は往復、弊社負担)但し、箱・説明書等すべてある場合のみ。●初期不良によるキャンセルはお受けできません。

《キャンセル条件及びご注意点》
①商品の出荷前のキャンセルは次のような条件でキャンセル可能です。(但し、お取り寄せ品は出荷前でも不可)*銀行振込み後にキャンセルをする場合:キャンセル料3000円*クレジットの審査がおりた後にキャンセルをする場合:キャンセル料5000円*代引きでご注文の商品を出荷後、到着前の場合はキャンセル料3000円と往復の運賃をお客様にご負担頂きます。②商品到着後、3日以内にお申し出があれば未開封・未使用の場合に限りキャンセルをお受け致します。但し、それまでにかかった費用・往復の送料及びキャンセル料はお客様にご負担頂きます。③3日以内であっても、開封済または使用済の商品・お取り寄せ品・ソフトウェア・消耗品の返品は一切できません。

業務拡張のため 販売スタッフ(アルバイト) 大募集!!

★時給:1,000円★
★週3日以上(長期歓迎)★
★フリーター/2部学生歓迎★
※5月24日(金)までにご応募ください。
※詳しくはお問い合わせください。

★ディスプレー・プリンタなどのSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

全国通販 パソコン・周辺機器 インパクト IMPACT!

秋葉原本店 ☎03-5294-3741
年中無休 AM10:00~PM7:00

三ノ輪支店 ☎03-5811-5631
日祭休 AM10:00~PM7:00

限定 お買得!インパク特価!

限定数につき品切れの際はご容赦下さい

NEC PC-9821Na12/H10
- Pentium(120MHz)
- メモリ 16MB
- HDD 1GB
- 10.4" TFT カラー液晶

45% OFF
標準価格¥690,000
¥374,800

NEC PC-9821Lt2/3A + 8MB RAM
- 486DX4(50MHz)
- メモリ 8MB ・HDD 350MB
- 9.5" TFT カラー液晶
- Windows3.1モデル

59% OFF
標準価格合計¥438,000
¥179,800

NEC PC-9821Xe10/4-Z + PC-KM153R
- Pentium(66MHz) ・メモリ 8MB
- HDD 420MB ・4倍速CD-ROM
- 一太郎インストール済み
- Windows3.1モデル

53% OFF
標準価格合計¥242,800
¥113,800

PC-98

NEC	PC-9821La10/8A・B	¥438,000 →	¥306,800
	PC-9821La10/5A・B	¥358,000 →	¥251,000
	PC-9821La7/D5A・B	¥298,000 →	¥208,800
	PC-9821Na13/H10	¥720,000 →	¥505,000
	PC-9821Na13/C10	¥630,000 →	¥441,800
	PC-9821V13/S5RA・B	¥328,000 →	¥229,800
	PC-9821V13/S5RC・D	¥368,000 →	¥257,800
	PC-9821V13/S7RA・B	¥378,000 →	¥264,800
	PC-9821V13/S7RC・D	¥418,000 →	¥293,000
	PC-9821V12/S5RA・B	¥288,000 →	¥201,800
	PC-9821V12/S7RA・B	¥338,000 →	¥236,800
	PC-9821V10/S4RA・B	¥218,000 →	¥152,800
	PC-9821Xv13/R16	¥338,000 →	¥236,800
	PC-9821Xa16/R12	¥398,000 →	¥278,800
	PC-9821Xa16/R16	¥448,000 →	¥313,800
	PC-9821Xt16/R16	¥690,000 →	¥483,000
	PC-9821Xb10/J8	¥173,000 →	¥121,000
	PC-9821Cb10/TA・B	¥298,000 →	¥208,500
	PC-9821Cx13/S5TA・B	¥398,000 →	¥278,500
	PC-9821Cx13/S7MA・B	¥478,000 →	¥334,800
	PC-9821Cr13/TA・B	¥398,000 →	¥278,800
	PC-9821Nb7/D5	¥358,000 →	¥210,000
	PC-9821Nb7/5	¥398,000 →	¥221,800
	PC-9821Nb7/C8	¥448,000 →	¥272,800
	PC-9821Na9/H8	¥620,000 →	¥364,500
	PC-9821Na12/H8	¥660,000 →	¥353,000

DOS/V

EPSON	VM516S-vividyTower-	オープンプライス →	¥323,800
	VN513ST-vividyNote-	¥658,000 →	¥469,800
TOSHIBA	GS0755A9	¥288,000 →	¥218,500
	GS0755TW	¥348,000 →	¥263,800
COMPAQ	PRESARIO7244	オープンプライス →	¥250,000
	PRESARIO5224	オープンプライス →	¥172,000
	PRESARIO9650	オープンプライス →	¥290,500
IBM	Aptiva560	オープンプライス →	¥248,800
	Aptiva770	オープンプライス →	¥280,500
	Aptiva775	オープンプライス →	¥323,000
	Aptiva785	オープンプライス →	¥338,000
	Aptiva784	オープンプライス →	¥279,500
SHARP	PC-A485 (Mebius)	¥550,000 →	¥439,800
	PC-A445 (Mebius)	¥600,000 →	¥479,800
	PC-A455 (Mebius)	¥700,000 →	¥559,800
Panasonic	CF-32FP (WOODY)	¥378,000 →	¥204,800

富士通 FMV DESKPOWER も大特価!!

CRT

NEC	**PC-KM153R**	**¥69,800 →**	**¥31,800**
	PC-KM154	¥99,800 →	¥77,000
	PC-KM173R	¥118,000 →	¥91,500
	PC-TM151	¥79,800 →	¥55,800
飯山	MF-8515F	¥39,800 →	¥34,500
	MF-8615F	¥49,800 →	¥38,500
	MF-8517E	¥69,800 →	¥57,500
	MF-8617E	¥79,800 →	¥62,000
	MF-8617ES	¥84,800 →	¥66,500
	MT-8617ES	¥104,800 →	¥83,000
	MT-8617E	¥99,800 →	¥77,500
三菱	**RD-15G**	**¥59,800 →**	**¥38,800**
	RD-17G Ⅱ	¥190,000 →	¥93,800
	RD-17F	¥99,800 →	¥76,800
	RD-17GX	¥128,000 →	¥77,800
Logitec	LCM-17	¥99,800 →	¥64,800
	LCM-17DX	¥128,000 →	¥81,500
αデータ	ACM-517	¥94,800 →	¥61,800
	ACM-515	¥56,800 →	¥44,800
SONY	CPD-17SF8	¥99,800 →	¥75,800
	CPD-15SF8	¥64,800 →	¥48,800
ICM	LS-2815FN	¥54,800 →	¥34,800
	RS-T770N	¥99,800 →	¥72,800
ELECOM	**HRM-15**	**¥79,800 →**	**¥29,800**
	HRM-17G	¥99,800 →	¥55,800
NANAO	FlexScan33F	¥90,000 →	¥59,800
	FlexScan56T・S	¥220,000 →	¥114,000
	FlexScan54T	¥150,000 →	¥103,500

デジタルカメラ

EPSON	CP-100	¥69,800 →	¥50,800
CASIO	QV-10A (キット別売)	¥49,800 →	¥38,800
	QV-30 (キット別売)	¥69,500 →	¥53,800
コダック	DC40	¥99,800 →	¥77,500
	DC50 ズーム	¥148,000 →	¥115,000
CHINON	ES-3000	¥124,800 →	¥82,800

FAXでのお見積りもOKです
秋葉原本店 03-5294-3744
三ノ輪支店 03-5811-5634
迄お気軽に!!

スキャナ

EPSON	**GT-5000WINP+双方向パラレルI/Fセット**	**¥69,800 →**	**¥47,500**
	GT-8500WIN	**¥99,800 →**	**¥68,800**
	GT-5000WINS	¥59,800 →	¥41,800
	GT-9000WIN	¥148,000 →	¥103,800
Canon	IX-4025	¥49,800 →	¥33,000
NEOS	NSF-600CL2/W	¥74,800 →	¥37,800
	NSF-1200SP/W	¥118,000 →	¥82,800
	NSF-800SP/W	¥94,800 →	¥62,000
αデータ	ASC-600N	¥39,800 →	¥28,800

プリンタ

ALPS	MD-2000J	¥79,800 →	¥49,800
Canon	BJC-210J	¥29,800 →	¥21,800
	BJ-30V	¥39,800 →	¥19,800
	BJC-35V	¥54,800 →	¥28,800
	BJC-400J	**¥59,800 →**	**¥28,800**
	BJC-410J	¥59,800 →	¥43,800
	BJC-455J	¥79,800 →	¥58,800
	BJC-610JW	¥69,800 →	¥51,500
	LBP-A404F	¥108,000 →	¥78,800
	LBP-A405Jr	¥79,800 →	¥58,000
	LBP-730	¥228,000 →	¥168,800
	LBP-720	¥188,000 →	¥138,000
	LBP-450	¥198,000 →	¥146,800
	LBP-210	¥59,800 →	¥45,800
	LBP-3[illegible]	¥79,800 →	¥59,800
	LBP-830	¥278,000 →	¥208,500
EPSON	LP-8200	¥188,000 →	¥135,800
	LP-1700	¥108,000 →	¥78,500
	MJ-1100	¥79,800 →	¥57,800
	MJ-5100C	¥198,000 →	¥139,800
	MJ-3000CU+カラーUPグレード	¥148,000 →	¥105,800
	MJ-500C	¥49,800 →	¥24,500
	MJ-800C	¥79,800 →	¥39,500
	MJ-910C	¥89,800 →	¥58,800
	VP-1100	¥79,800 →	¥44,000
HP	Laser Jet 5L	¥69,800 →	¥47,800
NEC	PC-PR830L	¥79,800 →	¥62,000
	PICTY110R-限定-ハガキフィーダ付	¥49,800 →	¥19,800
	PICTY100L	¥39,800 →	¥30,800
	PICTY180	**¥64,800 →**	**¥29,800**
	PICTY400	¥89,800 →	¥63,800

CD-ROM

ICM	CD-910S-X	¥39,800 →	¥31,800
	CD-605C-N	¥44,800 →	¥27,800
	PDR-650-N	¥118,000 →	¥70,800
メルコ	CDS-4ES	¥24,800 →	¥19,800
	CDI-6FB	¥39,800 →	¥31,800
	CDI-4FB	¥19,800 →	¥15,800
I・Oデータ	**CDG-PX44/PCSC**	**¥37,800 →**	**¥30,500**
	CDG-PX44	¥29,800 →	¥19,800

MO

Logitec	LMO-480H	¥89,800 →	¥59,800
	LMO-450H	¥95,000 →	¥55,500
	LMO-400E	¥64,800 →	¥46,800
	LMO-640	¥118,000 →	¥85,800

HDD

Logitec	**SHD-BA1000P**	**¥49,800 →**	**¥37,800**
	SHD-BA2000P	¥99,800 →	¥72,800
	SHD-BA540P	¥36,800 →	¥27,800
	SHD-BA1000U	¥68,000 →	¥33,800
	SHD-BA540U	¥36,000 →	¥22,800
ICM	RX-1000-CIN	¥49,800 →	¥38,500
メルコ	DSC-1024NN	¥48,000 →	¥37,800
	DSC-2048NN	¥89,800 →	¥70,800
I・Oデータ	HDS-540M/98-L	¥35,500 →	¥28,500
	HDS-1G/98-L	¥49,000 →	¥37,800
	HDS-1G/98 Ⅲ	¥49,000 →	¥39,500
	HDS-2G/98 Ⅲ	¥89,800 →	¥71,800

FDD

Logitec	LFD-332X	¥29,800 →	¥19,800
	SFD-331MX	¥17,000 →	¥12,000
	SFD-32J	¥29,800 →	¥15,000
αデータ	AD-F35SR	¥24,000 →	¥12,800
THK	FD-532	¥39,800 →	¥27,000
	FD-501	¥21,800 →	¥16,000

モデム

オムロン	ME2814B Ⅱ	¥29,800 →	¥23,800
	ME1414B Ⅲ	¥19,800 →	¥13,800
AIWA	PV-JF288W	¥39,800 →	¥28,800
	PV-BF288M2WW	¥33,800 →	¥23,800
	PV-EF2880WW	¥27,800 →	¥20,800
NEC	COMSTARZ MULTI144 Ⅱ	¥19,800 →	¥13,800
	COMSTARZ MULTI288	¥29,800 →	¥23,800
Logitec	**LFM-144BS**	**¥15,800 →**	**¥9,800**
	LPM-FM144B	**¥29,800 →**	**¥9,800**
	LFM-288BS	¥29,800 →	¥21,800
	LPM-FM288	¥38,000 →	¥27,800
I・Oデータ	DFM-288	¥29,800 →	¥23,800
	PC-FM288	¥36,000 →	¥28,000

(全品新品、安心のメーカー保証付!!)

プロッタ

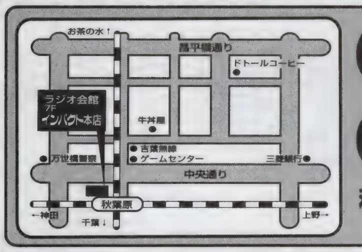
ローランドDG	DXY-1150	¥128,000 →	¥95,000
	PNC-950	¥370,000 →	¥275,500
グラフテック	FP-9200	¥640,000 →	¥426,800
	FP-9100	¥840,000 →	¥560,000
	MP-5300	¥198,000 →	¥141,800
HP	デザインジェット330 (A1)	¥278,000 →	¥222,000
	デザインジェット330 (A0)	¥428,000 →	¥342,000
	330用カラーUPグレードキット	¥128,000 →	¥102,000
	デザインジェット350C (A1)	¥378,000 →	¥302,000
	デザインジェット350C (A0)	¥528,000 →	¥422,000

DTM

Roland	ミュージ郎8800	¥89,800 →	¥70,500
	ミュージ郎5500	¥63,000 →	¥49,800
	ミュージ郎SK-50	¥75,000 →	¥58,800
	ミュージ郎XP-10	¥79,800 →	¥62,500
	ギタ次郎Ⅱ GC	¥69,800 →	¥55,500
	ギタ次郎Ⅱ GK	¥59,800 →	¥47,500
	ミュージ郎BOARD Ⅱ	¥63,000 →	¥48,800
	S-MPU/PC	¥29,800 →	¥23,800
	S-MPU/AT	¥33,000 →	¥26,000
	MPU-PC98 Ⅱ	¥19,800 →	¥15,500
	PC-180	¥29,800 →	¥23,500
	SC-88	¥89,800 →	¥68,800
	SC-88VL	¥69,000 →	¥53,500
	SC-55mk Ⅱ	¥55,000 →	¥42,500
	RSC-15N	¥3,500 →	¥2,800
	MSC-15	¥900 →	¥720
YAMAHA	CBX-80 (M/W)	¥83,000 →	¥63,800
	MU80	¥69,000 →	¥54,000
	MU50	¥52,000 →	¥40,800
	YST-M5 (H/B)	**¥8,000 →**	**¥4,980**
	YST-MSW10	**¥15,000 →**	**¥12,000**
	CBX-50 (M/W)	¥63,000 →	¥48,800
	MU5-K	¥35,000 →	¥27,000
	CBX-K1	¥15,800 →	¥12,500
	CBX-K1W	¥63,000 →	¥49,000

掲載の価格は4月18日現在のものです

最新の価格は☎でお問い合わせ下さい



秋葉原本店 〒101 東京都千代田区外神田 1-15-16 ラジオ会館 7F
TEL.03-5294-3741 FAX.03-5294-3744
振込先 東京シティ信用金庫 秋葉原支店(普)540003 インパクト

三ノ輪支店 〒116 東京都荒川区東日暮里 1-13-16 サンワードパレス
TEL.03-5811-5631 FAX.03-5811-5634
振込先 第一勧業銀行 三ノ輪支店(普)1497354 インパクト

秋葉原ラジオ会館 7F にて店頭販売も行っています
在庫をご確認のうえお気軽にご来店下さい

お支払い方法

- 銀行振込: 入金確認後、即、商品発送又は発注の手配となります。振込手数料はお客様負担となります。
- 現金書留: 書留到着後、即商品発送又は発注の手配となります。
- 分割払い: クレジット用紙をお送り致しますので、ご記入・ご捺印の上返送して下さい。契約完了後商品発送の手配となります。
- 代金引換発送: 商品到着時に、配達員に代金をお支払い下さい。(但し、別途手数料がかかります) 又、未成年の方はご両親の承諾が必要となります。

●掲載の価格は、消費税・送料別となっております。
●注文の場合、必ず事前に電話・FAX等で、金額・支払方法等を確認の上、送金するようお願いします。
●お客様のご都合による返品・キャンセルはご容赦下さい。

IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT!

全国通販 今すぐお電話を!! 年中無休 AM11:00～PM10:30

TEL 03-5689-5470

FAX 03-5689-5465

全品メーカー保証付新品

代金引換の着払いも可

アクティブならAM11:00からPM10:30まで受付OK!

PC-9821V13/S7R



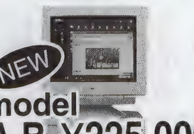
model
A,B ¥239,000
C,D ¥269,000

PC-9821V13/S5R



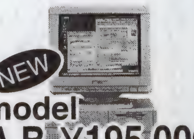
model
A,B ¥207,000
C,D ¥233,000

PC-9821V12/S7R



NEW
model
A,B ¥225,000
C,D ¥245,000

PC-9821V12/S5R



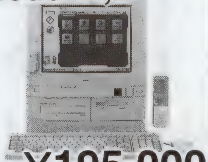
NEW
model
A,B ¥195,000
C,D ¥212,000

PC-9821V10/C4R



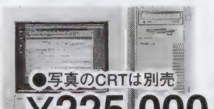
model
A,B ¥145,000
E,F ¥218,000

PC-9821Cb10/T model A,B



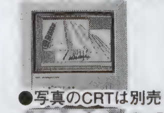
¥195,000

PC-9821Xv13/R16
PC-9821Xt16/R16



●写真のCRTは別売
¥225,000
¥458,000

PC-9821Xa16/R12
PC-9821Xa16/R16



●写真のCRTは別売
¥259,000
¥288,000

PC-9821Xa13/K12
PC-9821Xa13/K16



●写真のCRTは別売
¥205,000
¥223,000

PC-9821Xa12/K8
PC-9821Xa12/K12



●写真のCRTは別売
¥179,000
¥198,000

PC-9821Cx13/S5T
PC-9821Cx13/S7M
model A,B



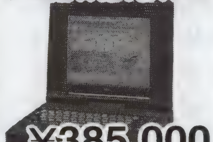
¥259,000
¥312,000

PC-9821V10/S5K-A



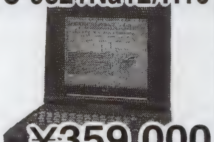
¥139,000

PC-9821Na13/C10
PC-9821Na13/H10



¥385,000
¥479,000

PC-9821Na12/H8
PC-9821Na12/H10



¥359,000
¥379,000

PC-9821Nb7/5
PC-9821Nb7/C8



¥219,000
¥259,000

PC-9821La10/5
PC-9821La10/8
model A,B



¥238,000
¥289,000

PC-9821Cr13/T
model A,B



¥268,000

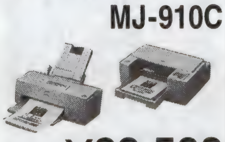
FUJITSU-FMV
DESK POWER
各モデル



TEL特価

プリンター

EPSON MJ-800C
MJ-910C



¥39,500
¥56,500

CANON BJC-35V
BJC-410J



¥27,900
¥41,800

HDD

I/Oデータ HDS-1G/98PCI
HDS-2G/98PCI



¥43,500
¥73,500

MO

ICM PMO-640W-X
PMO-640W-CIN



¥84,800
¥89,800

ディスプレイ

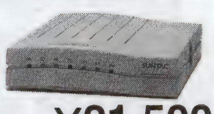
SONY CPD-15SF8
CPD-17SF8



¥46,800
¥69,800

FAXモデム

サン電子 MS288EF
MS288AFpro



¥21,500
¥24,800

CPU

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821La7/D5 A,B	¥199,000
NEC	PC-9821Nb7/D5	¥204,000
NEC	PC-9821Ne3/5	¥188,000
NEC	PC-9821Nd2/5	¥168,000
NEC	PC-9821Lt2/3A	¥155,000
EPSON	vividy NOTE	TEL特価
SHARP	Mebius	TEL特価
IBM	Aptiva	TEL特価

プリンター

メーカー	商品名	特価
EPSON	MJ-500C	¥25,500
EPSON	MJ-900C	¥48,800
EPSON	MJ-3000CU(キット付)	¥98,000
EPSON	MJ-5100C	¥135,000
EPSON	LP-1700	¥73,500
EPSON	LP-8200	¥127,000
CANON	BJC-210J	¥22,800
CANON	BJC-455J	¥54,800
CANON	BJC-610JW	¥49,800
CANON	LBP-210	¥42,500
CANON	LBP-310	¥56,500
NEC	PC-PR101/J110R	¥23,800
NEC	PC-PR101/J180	¥33,800
NEC	PC-PR101/J400	¥58,500

ディスプレイ

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-TM151	¥56,500
NEC	PC-KM153R2	¥49,800
NEC	PC-KM173R	¥79,800
ナナオ	FS-56T-S	¥111,000
三菱	RD-17GX	¥78,800
三菱	RD-15G	¥37,500
iiyama	MT-8617E	¥75,500
iiyama	MF-8617E	¥62,500

HDD

メーカー	商品名	特価
メルコ	DSC-1024NN	¥36,500
メルコ	DSC-2048NN	¥66,800
メルコ	DNC-B1024	¥36,800
メルコ	DNC-B1240	¥39,500
I/Oデータ	HDI-1.7G	¥43,800
I/Oデータ	HDS-540M-L	¥23,500
I/Oデータ	HDS-1G-L	¥32,500
I/Oデータ	HDS-2G	¥62,500
/Oデータ	HDS-1G/98III	¥39,500
ICM	RX-540-CIN	¥27,500
ICM	RX-1000-CIN	¥36,500
キャラベル	AV-2000HG	¥59,800
キャラベル	AV-2000HG/P	¥66,800
キャラベル	AV-810UGmkIII(エプソンノート)	¥58,500

モデム

メーカー	商品名	特価
AIWA	PV-AF2881	¥30,500
AIWA	PV-EF2880	¥19,800
TDK	DF-2814BZ	¥28,500

スキャナー

メーカー	商品名	特価
EPSON	GT-5000WINP	¥39,500
EPSON	GT-8500WIN	¥68,800
EPSON	GT-9000WIN	¥99,500

CD MO PD

メーカー	商品名	特価
メルコ	MOS-E230NS	¥45,500
メルコ	MOS-E230N	¥51,000
I/Oデータ	CDV-AB6	¥19,800
I/Oデータ	CDG-PX44	¥18,800
I/Oデータ	CDG-PX44/PCSC	¥28,800
ICM	CD-910S-CIN	¥36,000
ICM	CD-910S-JRX	¥44,500
キャラベル	CD-620E	¥34,500
ICM	PDR650-N	¥67,500
ICM	PDR650-NB	¥73,000
キャラベル	PD-650/P	¥69,800

メモリー

メーカー	商品名	特価
I/Oデータ	NE-SIM32-H8M	¥17,500
I/Oデータ	NE-SIM32-H16M	¥31,500
I/Oデータ	NE-SIM36-H8M	¥18,500
I/Oデータ	NE-SIM36-H16M	¥34,800
I/Oデータ	NE-SIMXB-4M×2	¥17,500
I/Oデータ	NE-SIMXB-8M×2	¥31,500
I/Oデータ	NE-SIMXB-16M×2	¥58,500
I/Oデータ	NE-SIMXB-32M×2	¥113,500
I/Oデータ	NE-SIMXA-4M×2	¥18,500
I/Oデータ	NE-SIMXA-8M×2	¥35,000
I/Oデータ	NE-SIMXA-16M×2	¥66,800
I/Oデータ	NE-SIMXA-32M×2	¥128,000
I/Oデータ	Ld34-8M	¥33,000
I/Oデータ	Ld34-16M	¥63,000
I/Oデータ	Ld34-32M	¥123,000
I/Oデータ	Nb64-8M	¥33,000
I/Oデータ	Nb64-16M	¥63,000
I/Oデータ	Nb64-32M	¥123,000

NECオプション

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821CB2-E01	¥11,500
NEC	PC-9821CX2-E01	¥11,500
NEC	PC-9821XA-E02	¥11,500
NEC	PC-FD321DH	¥15,000
NEC	PC-9801-86	¥18,500
NEC	PC-9801-118	¥16,400
NEC	PC-9821-C3-B02	¥20,600
NEC	PC-9821-XB10-B01	¥11,500
NEC	PC-9801-117	¥28,300
NEC	PC-9821-CB2-B03	¥29,000
NEC	PC-9821-CB2-B05	¥22,000
NEC	PC-9801-100	¥15,000
NEC	PC-9821X-B02L	¥25,500
NEC	PC-9821XA7-B01	¥15,000
NEC	PC-9821XA7-B02	¥29,000
NEC	PC-9821XA7E-B01	¥15,000
NEC	PC-9821X-B03	¥41,600
NEC	PC-9821X-B03-01	¥22,000
NEC	PC-9801-102	¥22,000
NEC	PC-9821NA-C04	¥22,000
NEC	PC-9821NA-C05	¥29,000
NEC	PC-9821NB-C01	¥22,000
NEC	PC-9821N-P03	¥38,800

●掲載以外の商品も多数扱っております。お気軽にお問い合せ下さい。
●価格、在庫は常に変動しておりますので、必ずTEL又はFAXにてご確認下さい。
●初期不良の場合は新品交換致します。

●表示価格には消費税は含まれておりません。 ●現金書留も御利用いただけます。
●振込手数料はお客様負担となります。 ●送料が別途必要となります。

お振込先 三和銀行 本郷支店 普通 3822967 (有)アクティブ

Active アクティブ

〒113 東京都文京区本郷4-7-12 カバサワビル1F
TEL.03-5689-5470 FAX.03-5689-5465

激安

新品・中古 全て安い!

新品も安いッ!

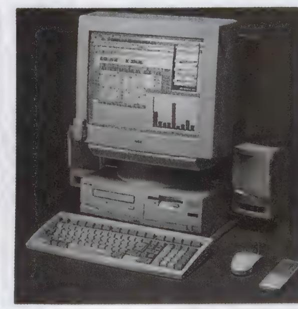
PC-9821XV13/R16	¥234,900
PC-9821XA16/R12	¥269,800
PC-9821XA16/R16	¥299,800
PC-9821V13/S5RA	¥215,000
PC-9821V13/S7RA	¥248,000
PC-9821V13/S7RB	¥248,000
PC-9821V12/S5RA	¥192,900
PC-9821V12/S5RB	¥192,900
PC-9821V12/S7RA	¥226,800
PC-9821V12/S7RB	¥226,800
PC-9821V10/C4RA	¥146,000
PC-9821V10/C4RB	¥146,000
PC-9821CX13/S5TA	¥272,000
PC-9821CX13/S7MA	¥319,480
PC-9821CB10/TA	¥198,000
PC-9821CB10/TB	¥198,000
PC-9821Nb7/5	¥219,800
FMV-DESKPOWER TE, CE, SE, SP他	TEL特価
Mac・IBM各種	TEL特価

その他各社ワープロ、CPU、CRT、周辺機器は☎ください。

特選中古

在庫をTELにてご確認の上ご送金ください。



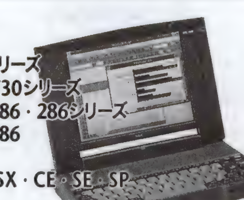


PC-9821CB/M2D (486SX-33MHz、2ドライブ、Windows、TV)	¥79,800
PC-9821CX/S3 (TV、FAXモデム、HDD 540MB、Windows、他)	¥89,800
PC-9821NX/C7【新品】(TFTカラー、CD-ROM、PCM/FM音源)	¥229,800
PC-9821NX/3 (TFTフルカラー、PCM/FM音源、8MB、HDD 350MB)	¥168,000
PC-9821ND2/3【新品】(STNカラー、メモリ8MB、HDD 350MB)	¥129,000
PC-9821NS/T (386SL-20MHz、640KB、RAMドライブ1.2MB)	¥35,800
PC-9821NL/A260A (486SX-33MHz、一太郎、ロータス)	¥59,800
PC-9821XS/U7W (486DX2-66MHz、Windows)	¥55,800
PC-9821AS2/M2 (486SX-33MHz、5インチ、86音源)	¥42,800
PC-286C-STD (98互換、3.5インチ、音源内蔵)	¥15,800
FMTOWNSⅡ Fresh (Windows、メモリ10MB)	¥79,800
X68000CompactXVI	¥59,800
CZ-608D-H (X68用ディスプレイ)	¥18,000
PC-KD1421 (400ライン、ディスプレイ)	¥11,800
CU-14FD (400ライン、ディスプレイ)	¥9,800
XC-1498C2 (400ライン、ディスプレイ)	¥11,800
PC-KM153R【新品】(15インチ、マルチシンクディスプレイ)	¥35,800
5574-M06 (IBM 16インチディスプレイ)	¥6,000
MJ-500C【新品】(エプソン、マッハジェットカラープリンター、W95対応)	¥29,800
MJ-800C【新品】(エプソン、マッハジェットカラープリンター、W95対応)	¥46,800
PC-PR101/TN103 (48ドット、熱転写、カラー、フォント内蔵)	¥19,800
AP-850PC (48ドット、熱転写、カラー)	¥17,800
BJ-10VLite (キャノンインクジェット)	¥14,800
5553-B01-EP (IBM、136桁、ドットプリンター)	¥6,000
PC-9821CX-E01 (CX用ODPボード)	¥19,800
FA34-4M (I/Oデータ、9801FA用、4MBメモリ)	¥8,900
メルコ 8Mシム (98用、72ピン、パリティ有)	¥17,800
CZ-8NJ2 (シャープ、CYBER-STICK)	¥9,800
CDR-H94S (三洋、DOS/V用ファイルベイ内蔵倍速CD-ROM)	¥6,800
PX-10 (CASIOワープロ、英文機能、他)	¥39,800
M-4【新品】(98・エプソン用マウス、カウントチェンジャー、変換コネクタ付)	¥1,900
ゲームソフト	¥ 激安

買取

高価買取

PC-9821　V・A・B・C・Xシリーズ
PC-9801　486・386・286・V30シリーズ
PC-98 Note　Pentium・486・386・V30シリーズ
EPSON　Pentium・586・486・386・286シリーズ
EPSON Note　Pentium・486・386・286
FMTOWNSⅡ　486・386シリーズ
FMV-DESKPOWERシリーズ　C・S・H・SX・CE・SE・SP
X68000＆X68030シリーズ
Macintoshシリーズ
IBM PC互換機各種
MSX TurboR
各社CRT・メモリ・プリンタ
CD-ROMドライブ・MOドライブ
ハードディスク・FDドライブ・etc...
高価買取いたします!!



新品への下取り
交換の場合は特に
高額にて下取りします。

各種ゲーム機
ゲームソフト
高価買取

買取専用 0120-198147

買取価格は常に変動しています。価格をご確認の上品物をお送りください。

- 買って安心、中古品も保証付。
- 全国通販、代金引替払もOK!!
- 価格は3月30日現在のものです。
- 中古も、各社新品も激安販売中!
- 便利な下取り販売も行なっています。

中古・新品の注文は下記へ!とにかく☎しょう〜

0474(76)0860

TEL受付 PM11:00まで

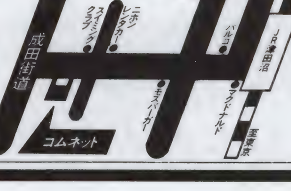
株式会社 CN コムネット

〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13
☎0474(76)0860 FAX.0474(76)1294

●申込方法：現金書留又は銀行振込で下記口座へお振込み下さい。代金引替払もOK!!
住友銀行 津田沼駅前支店 普通 560065 ㈱コムネット

営業時間
AM 11:00
〜
PM 8:00

定休日
木曜日



皆様に親しまれて15年! 15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　EYE-NET情報FAXでは、最新の価格。在庫等、リアルタイムに入手できます。(下記参照)

アイレム

イメージファイト	10K
エアーデュエル	10K
迷宮島・妖獣伝	各5K
アールタイプ	10K
ビジランテ・大工の源さん	各3K
サンダーブラスター	10K
ロードランナーI・IV	各28K
ロードランナーII・III	各18K
スペランカー	12K
スパルタンX	8K

SNK

ネオジオ業務用
MV-1 基板(FM音源) 18K
業務用カセット竜虎の拳II・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHII・ゴーストパイロット各2K
F, H, ダイナマイト・WHII JET・ガンガン行進曲・ガロウIII 3 パワースパイカー2・ダブルドラゴン・WHパーフェクト 各3K
300円より 各種あります。

カプコン

クイズ三国誌・殿様の野望	各2K
1942	8K
1943	12K
サイドアーム・虎への道	各10K
ストリートファイター	20K
SF-II ダッシュ	6K
〃 ターボ	8K
天地を喰らう	38K
キャプテンコマンド	15K
キングofドラゴン	12K
ウイロー	48K
戦場の狼 II	15K
エリア 88	48K
ヴァンパイアハンター	特価
エイリアンVSプレデター	特価
SF ゼロ	特価
CPII 各種	大特価

TOA PLAN

ゴークス(レバー対応)	3K
ヘルファイア	8K
達人	5K

コナミ

ヘクシオン	5K
パンクショット	3K
新入社員とおる君	10K
ストラテージX	25K
グラディウス(電源H付)	35K
〃 〃 II	35K
パロディウスだ	6K
スーパー亀忍者(TMNT)	8K
スクランブル	18K
ファイナライザ・ブーヤン(c)	各8K
サーカスチャーリー	10K
出たなツインビー	10K
ローラーゲームス	5K

ジャレコ

E.D.F.	8K
銀河任侠伝	18K
エクセライザー	10K
セイントドラゴン	10K
64番街	12K
エクセリオン	5K
プラスアルファ	35K

セガ

脱子ちゃん御荘 H付	10K
フューチャースパイ	12K
時の戦士	10K
ファンタジーゾーン	15K
タイムスキャナー16B	5K
カルテット 2 16A	18K
ザクソン	12K
コラムス	4K
コラムス2・タントアール	各3K
テトリス	5K
オーライル・タフターフ	各5K
シャドーダンサー	8K
テディボーイブルース	38K
青春スキャンダル	25K
ピットフォールII	38K
バーニングライバル	15K
スパイダーマン	15K

タイトー

スペースインベーダーCL	25K
クイックス 純正	18K
ジャングルキング	28K
飛龍の拳	12K
メイズオブフロット	5K
奇々怪界	10K
ガルメデス	3K
タイガーヘリ	5K
べんべろべー	18K
ハレーズコメット	12K
ジョリージョガー	38K
シーファイターポセイドン	28K
ファイティングホーク	3K
功里金団	5K
バブルボブル	35K

スラップファイト	5K
ヒットジアイス	3K
ドクタートッペルの大冒険	5K
マスターオブウエポン	8K
黄金の城	25K
女三四郎	25K
パニックロード	5K
究極タイガー	8K
アラビアンマジック	18K
レイフォース	45K
リングレイジ	10K
モータルコンバット	10K

F-2 マザーボード付

プリルラ	48K
メタルブラック	38K
ガンフロンティア	35K
ミズバグ大冒険	10K
キャメルトライ センサー付	12K
MJ-12・ダイノレックス	各7K
デッドコネクション	6K
ドンドコドン・麻雀クエスト	各7K
※ マザー不要の場合	-3K
F2マザー	5K(大基板)

F2-SUB

クレヨンしんちゃん. クイズHQ. クイズ人生劇場 . ゆうゆのクイズ クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート ファイナルブロー 各1K

F3-SUB

ダライアス外伝	18K
バブルシンフォニー	5K
クイズシアター	3K
森博のクイズでヒューヒュー	3K

デコ

空手道	10K
カルノフ	15K
ロボコップ・デスブレイド	各8K
ファイティングファンタジー	10K
ダークシール	12K
ワンダープラネット	8K
アクトフェンサー	10K
クルードバスター	8K
タンブルポップ	5K

テクノス

くにお君	6K
ダブルドラゴン	3K
ドッチボール	2K

ニチブツ

アームド エフ	8K
テラクレスタ(FM音源版)	10K
ハイホー・ハイホーII	各1K
五目ならべ(連珠)	5K

UPL

シュトラール	10K
ムスタング	10K
バンダイク	3K
タスクフォースハリアー	5K
ゴモラ	8K
アクロバットミッション	3K
ノバ2001	15K
アトミックロボキット	8K

テクモ

忍者龍剣伝	8K
スーパーピンボールアクショ	8K
シルクワーム	6K
タンクバスターズ	5K
ジェミニウィング	8K
アルゴスの戦士	15K

ナムコ

パックマニア	15K
ロンパーズ	25K
ブレイザー	25K
メルヘンメイズ	28K
妖怪道中記	15K
ワルキューレの伝説	38K
リブルラブル	38K
ギャプラス	28K
ドラゴンバスター	38K
コズモギャングザパズル	5K
ドラゴンセイバー	35K
ニューマンアスレティック	10K
アサルトパネル、+ロム付	58K
ゼビウス	18K
ディグダグ(許諾アタリ製)	8K
ラリーX許諾MIDWAY	15K
ギャラガ	15K
パックマン(c)	10K
パックギャル	12K
ドルアーガの塔	48K
ギャラクシアン(c) PIII	10K

新品(箱入)

スラップショット	5K
四则省 II	7K
くっすんおよよ	7K
連珠負族(五目並べ)	7K
ブレイガールII	5K
※Iのロムキット 付	
アースジョーカー	7K
ロンロン	10K

ユニバーサル

Mr.Do!vsユニコーン	12K
Mr.Do!ワイルドライド	15K
ジャンピングジャック	18K

その他

サボテンボンバース	15K
五月陣戦	8K
ウルトラマン・クラックス	各2K
ポラックス	3K
SDガンダム	2K
スパイナルブレイカーズ	2K
ブレイゾン・オーマイガー	各2K
ドンキーコング	38K
〃 〃 Jr.	28K

その他

ファイアーバード(C)	18K
ファニーマウス	10K
豪血寺一族	8K
レッド UFO	25K
アグレス・サダリ	各5K

一珍品・逸品一

シルバーランド	38K
ペラちゃん	28K
バーディ	20K
ボレンチ	28K
Qバート	88K
アップンダウン	68K
スカイアーミー	88K

麻雀

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局, ファンクラブ夏物語, 個人教授, 麻雀フライデー, ビタミンC, 大霊界, 大予言, ねるとん牌鯨団, 各1K 麻雀学園, 七次元の妖精, スーパーリアルP2, 各2K トリプルウォーズ, コミック劇場, クラブ90, サーキットの女豹、華の舞、舞妓花 3K
スーチーパイ 8K, スーパー0禁版 15K, SリアルIII15K, SリアルIV10K, SリアルV20K

大型筐体の迫力が家庭で

ダライアス(3画面)		EXT, ロム付	38K
アフターバーナー II	セガ	(a)	15K
ギャラクシーフォースII		(a)	25K◎
ストライクファイター	セガ	(a)	28K◎
G-LOC	セガ	(a)	25K◎
ウイニングラン91	ナムコ	(a)	15K◎
ガントレット	ナムコ	(a)	28K
ギャラクティックストーム			48K◎
ナイトストライカー	タイトー		48K◎
スーパーモナコGP	セガ	(a)	12K
スーパーハングオン	セガ	(a)	25K◎
ウェック ルマン	コナミ	(a)	10K
ウォーリァブレード(〃)	タイトー		10K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご注意下さい。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。(+3K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%~8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。　通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。サービスカードの発行は10Kで¥500(1点)　以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)

※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払いも利用できます。

基板高価買取　COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板(JAMMA規格コネクター)+JAMMAハーネスをサービス(基板の種類は指定できません)

定休日 日曜日(祭日は営業)

★初心者大歓迎★　これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。

25インチカラーモニター発売中

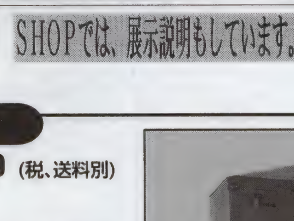
■仕様
◇スチール製キャビネット入り
◇ A ナナオ製 DUAL25F カラーモニター使用※フラットスクエアーブラウン管
　B TAXAN 25インチ、ブラックフェイス スクエアブラウン管
　　15.24KHz 自動切替
　A、Bいずれも画像等は同程度。おすきな方を選べます。
◇15KHz 24KHz切り換え可(水平周波数)
◇サイズ(W)580×(H)450×(D)450mm 35kg
◇入力 RGB21PIN,15PIN 2方式
　※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇各種調整が全て外部より可能(15KHz,24KHzの変換も可能)
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇画面の斜め置きが可能(約65度)ゲームマシンの雰囲気が味わえます。

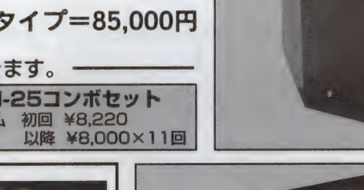
15周年記念価格 ¥68,000 (税、送料別)
(定価¥88,000 1年完全保証)

特典
M-25モニター+コンボAV Rタイプ=85,000円
(JAMMAハーネス、サービス基板付)

―― 分割払いも利用できます。――

M-25モニター	M-25コンボセット
12回払　初回 ¥6,576 以降 ¥6,400×11回	12回払　初回 ¥8,220 以降 ¥8,000×11回





驚異のシンクロ連射

新型 SUPER コンボAV 価格据置

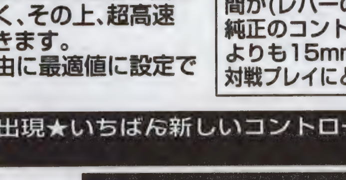
映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。

ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

MEMO
SUPERコンボAVは1P・2P間が(レバーの間)カプコン純正のコントロールパネルよりも15mmも広いので、対戦プレイにとてもグット!!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ, TV, ラジカセヘッドフォン接続可, 録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像, 余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子, VIDEO, RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用, ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換
◆1P, 2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置, コンティニューがとてもし易くなりました。



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ, 400ライン専用は不可)も使用できます.
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862, 863等も高画質でゲームがプレイできます。

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

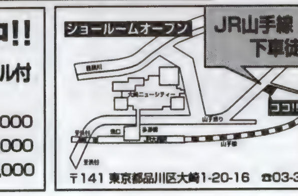
中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●

1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格全て接続ケーブル付
"コンボAV" ストII仕様(12ボタン)
●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)…………¥30,000
●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……¥28,000
●VRタイプ(上記両方対応)………… ¥33,000



(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも……………
TEL.03-3490-5201(代)　FAX.03-5496-1047

1 中古のページ　地球にやさしい中古パソコン　日本マイコン流通センター

超特価セール開催中！（6/8迄）代金引換え配送にて即、出荷OK！下取・買取大歓迎

※誠に勝手ながら5/12(日)は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

お申込みはお電話一本で簡単です。受付時間 AM10：00～PM8：00（年中無休）

★03-3463-4455へお電話でお申込ください。全国どこでも超特価にてお届けいたします。
★3回～60回までの分割払いもお電話にて簡単にお申込できます。（未成年者は保護者の方と一緒にお電話ください）
★FAXにてのお申込やお問い合わせもできます。03-3463-4454（FAX）へどうぞ。
★広告誌面の関係上、掲載できない商品も超特価にて販売致しております。お気軽にお問い合わせください。
★掲載の特価は4/20日現在です。商品は販売特価が多少変動致しますのでお電話またはFAXなどでご確認ください。

【超低金利クレジット】
★3回～60回の均等分割はもちろんのこと、ボーナス併用や、ボーナス一括、ボーナス2回（夏・冬）払いの返済もできます。

【無料見積サービス】
★忙しくてお電話をかけられないお客様へは郵便やFAXにてのお申込やお問い合わせ、お見積りをお受けいたしております。
お客様の住所またはFAX番号、お名前、ご覧になった雑誌名、ご希望商品を記載のうえ下記へお送りください。至急当社より郵送またはFAXにてご連絡申し上げます。同様に下取り、買い取りなどもお気軽にお問い合わせください。

【郵送先】〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
㈱日本マイコン流通センター 見積係り

【FAX送信先】03-3463-4454（FAX）

【通信販売の代金振込先】
大和銀行 渋谷支店（店番341）普通口座 6400197
住友銀行 渋谷東口支店（店番820）普通口座 1133110
第一勧業銀行 渋谷支店（店番162）普通口座 2870068
郵便局（郵便振替口座）00160-0-168261
銀行、郵便局ともに口座名義は、㈱日本マイコン流通センターです。
銀行振込はお近くの、どの銀行、農協、信用金庫からでもお振り込みできます。
郵便振替はお近くの郵便局から送金できます。なお、用紙は各銀行、郵便局にございます。

【現金書留の送金先】
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル7階
㈱日本マイコン流通センター 経理課 03-3770-9911（経理課直通）

【下取品、買取品の送り先】
■渋谷店 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
㈱日本マイコン流通センター 渋谷店 03-3463-4455

今月の㊒お薦め品

NEC PC-9821CB2/M



好評第2弾 新品

51.1％引　限定20台

定価￥298,000

●家族のパソコン98CanBeがお求めやすいこの価格！
●HDDにはWINDOWS3.1がインストール済み
●TVチューナーに加えてMEPG再生ボードも内蔵。ビデオCDもこれ1台で！
●WINDOWSの勉強に、中学の授業にぴったり
●別売りFDDで2ドライブ用のソフトもOK！

特価 ￥125,000

回数	1回目	2回目以降
12回	￥12,656	￥11,900

クレジット表は、消費税込みの価格です

中古販売価格の一例（4/10現在）その他周辺機器も超特価

エプソン PC-286C-STD



89％引　定価￥198,000

★PC-286C-STD 98互換
●PC-9801用の豊富なソフトが動作可能
●キーボード一体型のコンパクトボディ

特価 ￥19,800

エプソン PC-286LS-STD



94％引　定価￥478,000

★PC-286LS-STD 98互換
●98ゲームがプ○ステーション並みのお値段でプレイできる。
●液晶ディスプレイ付だからモニターも不要。さらにCRT端子があるからディスプレイも接続できる。

特価 ￥24,800

メーカー・商品名	定価（円）	特価（円）
パソコン本体		
NEC PC9801NX/C（98ノート、カラー液晶）486SX/20MHz	438,000	76,800
NEC PC9801NA/C（98ノート、カラー液晶）486SX/20MHz	498,000	69,800
NEC PC9801NC（98Noteカラー）386SX/20MHz	598,000	58,800
NEC PC9801NS/A（98Note NS/A）486SX/33MHz	248,000	54,800
NEC PC9801NA（98Note NA）486SX/20MHz	348,000	52,800
NEC PC9801NS/R（98Note NS/R）486SX/16MHz	288,000	48,800
NEC PC9801NS/T（98Note NS/T）386SX/20MHz	288,000	36,800
NEC PC9801NS/E（98Note NS/E）386SX/16MHz	278,000	32,800
NEC PC9801NS（98Note NS）386SX/12MHz	298,000	26,800
NEC PC9801NS（98Note）	248,000	19,800
NEC PC9801LS2（プラズマディスプレイ搭載ラップトップ）	628,000	32,800
NEC PC9801LX2	448,000	19,800
NEC PC9821Cx/S2（98Canbe CD-ROM搭載、CRTセット）	415,000	89,800
NEC PC9821Cb/2D（98Canbe CD-ROM搭載、CRTセット）	340,000	79,800
NEC PC9821Cs/S2（98MULTi CD-ROM搭載、CRTセット）	428,000	74,000
NEC PC9821Ce/S1（98MULTi CD-ROM搭載、CRTセット）	378,000	62,000

メーカー・商品名	定価（円）	特価（円）
NEC PC9821-S1（CRT、CD-ROMセット）	318,000	46,000
NEC PC9801BA/U2（i486DX2/40MHz）	328,000	42,800
NEC PCH98U90-100（i486SX/25 NESAバス）	1,145,000	39,800
NEC PC9801BX/U2（i486SX/20MHz）	218,000	39,800
NEC PC9801FA2（i486SX/16MHz）	458,000	32,800
NEC PC9801FA/U2（i486SX/16MHz）	458,000	37,800
NEC PC9801DA2（32ビット）（HDDモデル＋￥5,000）	448,000	29,800
NEC PC9801DA/U2（32ビット）（HDDモデル＋￥5,000）	448,000	24,800
NEC PC9801RA21（32ビット）（HDDモデル＋￥5,000）	498,000	27,800
NEC PC9801RA2（32ビット）（HDDモデル＋￥5,000）	498,000	26,800
NEC PC9801FS2（32ビット）	348,000	26,800
NEC PC9801FS/U2（32ビット）	348,000	31,800
NEC PC9801FX2（32ビット）	278,000	22,800
NEC PC9801FX/U2（32ビット）	278,000	27,800
NEC PC9801DS2（32ビット）（HDDモデル＋￥5,000）	358,000	20,800
NEC PC9801DS/U2（32ビット）（HDDモデル＋￥5,000）	358,000	25,800
NEC PC9801RS21（32ビット）（HDDモデル＋￥5,000）	398,000	17,800

エプソン PC-286VE-STD

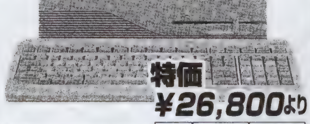


96％引　定価￥298,000

★PC-286VE-STD 98互換
●PC-9801用の豊富なソフトが動作可能（RX相当）
●ディスプレイセットでもナント￥20,000でOK

特価 ￥9,000より

NEC PC-9801RA



★PC-9801RA
●コストパフォーマンスは最高ベストセラー98

特価 ￥26,800より

回数	1回目	2回目以降
6回	￥5,398	￥4,800

クレジット表は、消費税込みの価格です

中古在庫数日本一！安心のアフターサービス

㈱日本マイコン流通センター 振込口座
大和銀行 渋谷支店 普通 6400197
あさひ銀行 渋谷支店 普通 451454
住友銀行 渋谷東口支店 普通 1133110
第一勧業銀行 渋谷支店 普通 2870068
郵便振替口座 00160-0-168261

銀行、郵便局ともに口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。銀行振込はお近くの、どの銀行、農協、信用金庫からでもお振り込みできます。郵便振替はお近くの郵便局から送金できます。なお、用紙は各銀行、郵便局にございます。

業界最長 中古パソコン永久保証（メーカー保証内容とは異ります）

業界初 ショッピングプロテクト 不注意の事故や盗難でも安心!!（50,000円以上の品）

永久買取保証（当社でお求めの品はいつでも買取りします。）

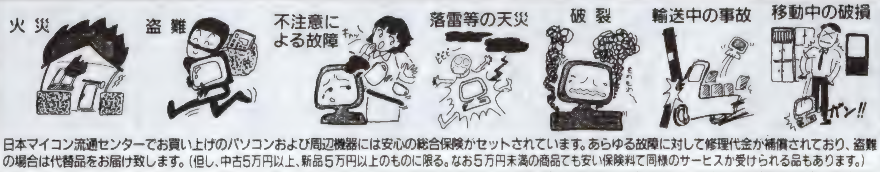
高価下取（お手持ちの商品を下取りして当社の商品をお求めになれます。中古も新品もOKです！）

分割払いも大歓迎!!
3～60回の均等分割払い
ボーナス月の併用払い
半年先からの支払スタートもOK！
簡単申込

各社カードも利用できます
オリコ　アメックス　JCB　VISA　UC　DC　Nicos

中古パソコン 月々￥3,000より
商品まとめてクレジットOK！ 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます
下取り差額クレジットOK 新品との組合せもできます 3回から60回まで

アフター万全「安心の総合保険つき！」 なんと、お客様の不注意による故障でもOK！もちろん盗難や火災でも安心！



日本マイコン流通センターでお買い上げのパソコンおよび周辺機器には安心の総合保険がセットされています。あらゆる故障に対して修理代金が補償されており、盗難の場合は代替品をお届け致します。（但し、中古5万円以上、新品5万円以上のものに限る。なお5万円未満の商品でも安い保険料で同様のサービスが受けられる品もあります。）

業界初のショッピングプロテクト

1. 今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。（但し、1商品￥50,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品￥50,000未満の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
 4-1）総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
 4-2）保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

パソコンリサイクルのベストショップ **日本マイコン流通センター**

渋谷はゲーセンの宝庫

在庫がなくても探して来ます。

ひとっ走り

※誠に勝手ながら5／12(日)は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

通信販売の実績で買取り、下取り、分割払い、代金引換、クレジットカードetc、何でもあり！

業務用ビデオゲーム基板

高価買取・下取



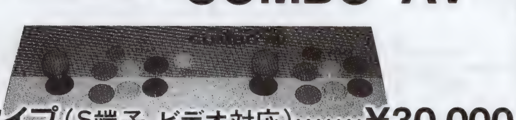
在庫が足りません。どんどん買取ります!!

高価引き取り期間中!!

中古→中古
中古→新品
買換え自由

メーカー	商品名	売値	メーカー	商品名	売値
SEGA	コラムス	¥12,000	カプコン	19XX	¥87,000
SEGA	タントアール	¥8,000	コナミ	X-MEN	¥25,000
SEGA	ぷよぷよ	¥12,000	コナミ	出たな！ツインビー	¥18,000
SEGA	ボナンザブラザーズ	¥18,000	ナムコ	ドラゴンバスター	¥38,000
アイレム	R・TYPE・REO	¥18,000	ナムコ	コズモギャング・ザ・パズル	¥10,000
カプコン	スーパーストリートファイターⅡ	¥18,000	バンプレスト	ガンダム	¥6,000
カプコン	スーパーストリートファイターⅡX	¥28,000	バンプレスト	ガンダムEX REVUE	¥9,000
カプコン	ストリートファイター2各種	¥8,000より	バンプレスト	クイズ合衆国Q&Q	¥5,000
カプコン	戦いの挽歌	¥32,000	各社	各種麻雀	¥5,000より

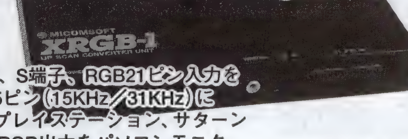
コントロールBOX COMBO AV



- Vタイプ（S端子、ビデオ対応）……¥30,000
- Rタイプ（RGB15/21）……¥28,000
- VRタイプ（上記両方対応）……¥33,000

スキャンコンバータ

電波新聞社 XRGB-1



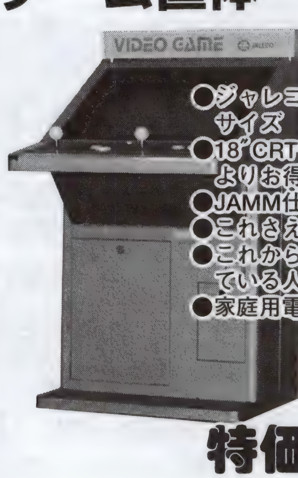
定価¥26,800

- ビデオ、S端子、RGB21ピン入力をRGB15ピン（15KHz／31KHz）に
- SFC、プレイステーション、サターンほかのRGB出力をパソコンモニター用に変換

特価 ¥23,800

ゲーム筐体（きょうたい）

大好評！



- ジャレコ　ポニー18
  サイズ　680×560×1050
- 18″CRT付だからコントロールBOXよりお得？
- JAMM仕様／3ボタンコンパネ
- これさえ買えば君の部屋がゲーセンに
- これからゲーム基盤を始めようと思っている人に最適
- 家庭用電源で動作します。

特価 ¥36,800

（ベーマガ 6月号）

地球にやさしいパソコンショップ **日本マイコン流通センター** 4 買取りのページ Part 1

今月の高価買取指定ソフト

タイトル	機 種	定 価	タイトル	機 種	定 価
♡えんじぇる☆ないと	98	¥8,800	♡GROUNSEED	98	¥7,800
♡聖少女戦隊レイカーズⅢ	98	¥8,800	♡拘束超人	98	¥7,800
♡X-GARL	98	¥8,800	TFX	98CD	¥9,800
ドラゴンロア	98CD	¥11,400	♡ツーショットDiary2メモリー4/4	98	¥5,800
♡ルージュの伝言	98	¥8,800	♡ポニーテールアンソロジー1/2/3	98CD	¥4,800
♡墜落の国アンジー	98	¥7,500	♡煩悩予備校123セレクト	98CD	¥8,800
忘れえぬ炎	98	¥12,800	U.S.ネイビーファイターズGOLD	9821	¥12,800
♡Gematria	98	¥8,800	♡ルージュの伝言	9821	¥8,800
INFERNO	98CD	¥9,800	♡ぷりんせすでんじゃあ	TOWNS	¥5,800
♡VIPER-BTR	98	¥7,800	アローン・イン・ザ・ダーク3	WIN95	¥9,800
♡悪夢ー青い果実の散花	98/CD	¥8,800	ザ・コンビニ　あの町を独占せよ	WIN95	¥7,800
英雄伝説Ⅳ朱紅い零	98	¥12,800	ワルキューレの伝説外伝	WIN	¥5,900
♡脅迫	98	¥7,800	♡女の子のしくみ	WIN	¥7,800

今月特に高く買い取る商品

メーカー・商品名	買取り価格	メーカー・商品名	買取り価格
富士通 FMV-5DSE5	～¥155,000	NEC PC-9821Cr1 3/T	～¥155,000
富士通 FMV-5DSE7	～¥163,000	NEC PC-9821Cx1 3/S7M	～¥165,000
富士通 FMV-5DSP5	～¥170,000	NEC PC-9821Cx3/S5T	～¥140,000
富士通 FMV-5DSP7	～¥178,000	NEC PC-9821Cb3/T	～¥110,000
富士通 FMV-5DTE5	～¥160,000	NEC PC-9821Np8 10W	～¥128,000
富士通 FMV-5DTP7	～¥240,000	NEC PC-9821Ne	～ ¥64,000
富士通 FMV-TOWNS H	～¥142,000	NEC PC-9821NX/C	～ ¥40,000
富士通 FMV-TOWNS GS	～¥140,000	NEC PC-9821NS/R	～ ¥30,000
富士通 FMV-TOWNS GT	～¥158,000	NEC PC-9821NS/T	～ ¥22,000
富士通 FMV-TOWNSⅡ HC53M	～¥100,000	シャープ PC-A455	～¥400,000
富士通 FMV-TOWNSⅡ Fresh FT	～ ¥60,000	各 社 モデム（28800BPS）	～ ¥10,000
富士通 FMV-TOWNSⅡ Fresh FS	～ ¥55,000	セ ガ サターン	～ ¥12,000
NEC PC-9821V13/S5R C/D	～¥170,000	SONY プレイステーション	～ ¥17,000
NEC PC-9821V13/S7R C/D	～¥178,000	各 社 PCカード（SCSI I/F etc.）	超高価
NEC PC-9821V12/S5R	～¥150,000	各 社 デジタルカメラ	超高価
NEC PC-9821V12/S7R	～¥165,000		

大好評！各種中古パソコン用ゲームソフト4本で9,800円!! 通信販売OK!!（ソフトの指定はできません）

お知らせ
1) 渋谷店頭にてPHSの取扱いを始めました。2) 業務用ゲーム基盤の取扱いも大幅に拡大いたしました。
3) 誠に勝手ながら5/12(日)は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

カードの利用も全国OK!!
オリコ　アメックス　JCB　VISA
UC　DC　日本信販　ダイナース

月々 ¥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付
（但し、1品5万円以上）

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1～6ヶ月後からの支払開始の指定が出来ます。

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

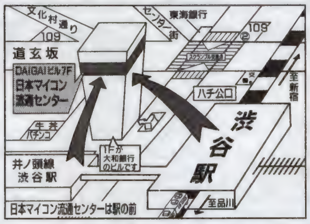
パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

渋谷店店頭にて中古ゲームソフト480円より!

今すぐ 全国どこでもお電話一本で簡単申込み
受付時間 AM10:00～PM8:00

通信販売申込専用 通話料無料 **0120-01-7773**
かかり難い場合やお問合わせは **03(3463)4455／買取専用03(3461)0072**
大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901
仙台受付022(261)0929／FAX受付03(3463)4454
※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F





●お振込先
〔大和銀行 渋谷支店㊕6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊕1133110〕
〔第一勧業銀行 渋谷支店㊕2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊕451454〕
郵便振込口座 00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株)日本マイコン流通センターです。

24時間FAX受付中
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど………24時間FAX受付
FAX.03-3463-4454へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

※誠に勝手ながら5/12(日)は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

通信販売はこちらへ! 通話料無料 **0120-01-7773** 年中無休 AM10:00～PM8:00

かかり難い場合やお問合せは **03-3463-4455** 大阪受付 06-364-1258／仙台受付 022-261-0929 福岡受付 092-751-3901／FAX.03-3463-4454

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F

※ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2:00～6:00が比較的つながりやすい時間帯です。

全国通販OK

クレジット大歓迎

全商品完全保証付

※誠に勝手ながら5／12(日)は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

お電話1本で簡単申込み
03-3463-4455
年中無休
AM10:00～PM7:00
全国通信販売

便利な配送システム
・配達日指定
・時間帯指定
(午前・午後・夜間)

24時間FAX受付
見積りやお申込み
お問合せなどOK
03-3463-4454

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
①3～60回 均等払
②ボーナス併用
③ボーナス一括
④ボーナスのみの返済(夏・冬2回)
⑤組み合せ自由
⑥申込みは当社が代行致します。
ご自宅にいながらの簡単申込みです。

購入後のサポートもお電話1本即、対応いたします。

見積り依頼もお気軽に! 全国無料にて即送ります。

新品・中古の組み合わせ自由!!

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC ニコス ダイナース

どんな時でも安心!! 総合保険付
(但し、1品5万円以上)

雨の日は家で楽しくゲーム三昧

A PC-9821Cb10セット

29%引

(98NATE CanBe)	定価
PC-9821Cb10/T (A/B)	¥298,000
NOMO 1996 Next Challenge 野茂を応援するCD	¥6,800
お好きなゲームソフト (定価1万円以内)	¥10,000
合計	¥314,800

特価 **¥224,400**

月々¥21,400の12回払い

★買ってすぐに使えるオールインワンタイプ。TVもFAXもOK。
★すぐに役立つソフトとさらにお好きなソフトを1本セット

クレジット表は、消費税込みの価格です

B PC-9821Cb 2セット

55%引

(98NATE CanBe)	定価
PC-9821Cb2/M (A/B)	¥298,000
NOMO 1996 Next Challenge 野茂を応援するCD	¥6,800
お好きなゲームソフト (定価1万円以内)	¥10,000
合計	¥314,800

特価 **¥140,400**

月々¥13,400の12回払い

★買ってすぐに使えるTVも見れるオールインワンタイプ。
★すぐに役立つソフトとさらにお好きなソフトを1本セット

クレジット表は、消費税込みの価格です

C PC-9821V12セット

29%引

(VALUE STAR)	定価
PC-9821V12/S5R (A/B)	¥288,000
NOMO 1996 Next Challenge 野茂を応援するCD	¥6,800
お好きなゲームソフト (定価1万円以内)	¥10,000
合計	¥304,800

特価 **¥215,400**

月々¥20,600の12回払い

★買ってすぐに使えるオールインワンタイプ。
★すぐに役立つソフトとさらにお好きなソフトを1本セット

クレジット表は、消費税込みの価格です

D PC-9821V10セット

29%引

(VALUE STAR)	定価
PC-9821V10/S4R (A/B)	¥218,000
NOMO 1996 Next Challenge 野茂を応援するCD	¥6,800
お好きなゲームソフト (定価1万円以内)	¥10,000
合計	¥234,800

特価 **¥166,400**

月々¥15,900の12回払い

★買ってすぐに使えるオールインワンタイプ。
★すぐに役立つソフトとさらにお好きなソフトを1本セット

クレジット表は、消費税込みの価格です

❶ NEC PC-9821XV13/R16

(98MATE Pentium 133MHz HDD1.6G ミニタワー)

	定価
PC-9821XV13/R16	¥338,000
CTM-B15M6	¥89,800

下記のセットからどれでも1つ

セット価格 **¥299,800**

月々¥28,600の12回払い

クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	特価
PC-9821XT16/R16	¥690,000	¥482,000
PC-9821XT13/K12	¥620,000	¥428,000

❷ NEC PC-9821XA13/K12

(98MATE Pentium 133MHz HDD1.2G)

	定価
PC-9821XA13/K12	¥318,000
CTM-B15M6	¥89,800

下記のセットからどれでも1つ

セット価格 **¥288,000**

月々¥27,500の12回払い

クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	特価
PC-9821XA13/K16	¥368,000	¥258,000
PC-9821XA16/R16	¥448,000	¥318,000
PC-9821XA16/R12	¥398,000	¥278,000

❸ NEC PC-9821XB10/J8

(98MATE Pentium 100MHz HDD850M)

	定価
PC-9821XB10/J8	¥173,000
CTM-B15M6	¥89,800

下記のセットからどれでも1つ

セット価格 **¥187,000**

月々¥17,800の12回払い

クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	特価
PC-9821XA12/K12	¥328,000	¥229,000
PC-9821XA12/K8	¥278,000	¥203,000

❹ NEC PC-9821V13/S5R

(98MATE VALUESTAR) (A／B)

	定価
PC-9821V13/S5R	¥328,000

下記のセットからどれでも1つ

セット価格 **¥254,000**

月々¥24,300の12回払い

クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	特価
PC-9821V13/S5R (C/D)	¥368,000	¥258,000
PC-9821V13/S7R (A/B)	¥378,000	¥268,000
PC-9821V13/S7R (C/D)	¥418,000	¥292,000

❺ NEC PC-9821V10/C4R

98MATE VALUESTAR (A／B)
(Pentium 100MHz HDD850B)

	定価
PC-9821V10/C4R	¥218,000

下記のセットからどれでも1つ

セット価格 **¥178,800**

月々¥17,100の12回払い

クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	特価
PC-9821V12/S5R (A/B)	¥288,000	¥204,800
PC-9821V12/S5R (C/D)	¥313,000	¥218,000
PC-9821V12/S7R (A/B)	¥338,000	¥238,000
PC-9821V12/S7R (C/D)	¥363,000	¥253,000

❻ NEC PC-9821Cb10/T

98MATE CanBe (A／B)
(Pentium 100MHz HDD850B)

	定価
PC-9821Cb10/T	¥298,000

下記のセットからどれでも1つ

セット価格 **¥236,800**

月々¥22,600の12回払い

クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	特価
PC-9821Cr13/T (A/B)	¥398,000	¥283,000
PC-9821Cx13S5T (A/B)	¥398,000	¥282,000
PC-9821Cx13S7M (A/B)	¥478,000	¥333,000

①～⑥のセットをご注文のお客様は、下の中からお好みの1パックをお選び下さい。

人気ゲームパック1	定価
新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスク2	¥6,800
ドラゴンロア	¥11,400
竜機伝承	¥11,400

人気ゲームパック2	定価
新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスク3	¥6,800
アドバンストパワードール2	¥9,000
ルナティックドーン —開かれた前途—	¥8,800
ワルキューレの伝説外伝	¥5,900

カラーインクジェットプリンタ	定価
NEC PC-PR101/J110R(ケーブルセット)	¥49,800

人気ゲームパック3	定価
下級生	¥9,800
バーチャコール (Win)	¥5,800
AmbivalenZ (Win)	¥3,800
TOUCHうたたねひろゆき画集	¥9,800

インターネット対応高速モデム	定価
NEC COMSTARZ MULTI 288	¥29,800

パソコン環境をグレードアップ	定価
NEC 各機種用 増設FDD	¥15,000
パソコンデスク	¥21,000

さらに追加の場合は、どれでも1パック¥24,800均一です。

周辺機器もご一緒に!!

ザ・ダイヤモンドエッジ Edge3D

(WIN95対応高速3Dマルチメディアアクセラレーター)

	定価
2120XL PCI (DRAM 1MB)	¥34,800
2200XL PCI (DRAM 2MB)	¥44,800
3240XL PCI (VRAM 2MB)	¥54,800
3400XL PCI (VRAM 4MB)	¥79,800

「WINDOWSでバーチャファイター」で、おなじみのアクセラレーター

待望のPC-98版発売

超特価

各社 1Gハードディスク



現金特価 **¥29,800より**

各社 PHS電話機



現金特価 **¥3,800より**

★大人気のPHSが超特価!!
★なんとこれも通信販売可能!!(ご利用いただける地域が限られます)
★渋谷店店頭にて展示中!!

中古通販発祥の地 日本マイコン流通センター

こちら人気のDESK POWER

富士通
FMV-DESKPOWER CE
(Pentium 100MHz) (1/2/3)

	定価
FMV5DCE1/2/3	￥338,000
MJ-500C ケーブル付	￥49,800



セット価格 **￥246,000**
月々￥23,500 の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

FMV-DESKPOWER	定価	特価
CE (1A/2A/3A)	¥228,000	TEL特価
CM (1A/2A/3A)	¥328,000	TEL特価

富士通
FMV-DESKPOWER SE5
(Pentium 120MHz) (1/2/3)

	定価
FMV5DSE5 1/2/3	￥298,000
MJ-500C ケーブル付	￥49,800



セット価格 **￥258,000**
月々￥24,600 の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

FMV-DESKPOWER	定価	特価
SE5 (1A/2A/3A)	¥248,000	TEL特価
SE7 (1A/2A/3A)	¥338,000	TEL特価

富士通
FMV-DESKPOWER SP5
(Pentium 133MHz) (1/2/3)

	定価
FMV5DSP5 1/2/3	￥338,000
MJ-500C ケーブル付	￥49,800



セット価格 **￥293,000**
月々￥28,000 の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

FMV-DESKPOWER	定価	特価
SP5 (1S/3S)	¥318,000	TEL特価
SP7 (1S/2S/3S)	¥378,000	TEL特価

富士通
FMV-DESKPOWER TE5
(Pentium 120MHz) (1/2/3)

	定価
FMV5DTE5 1/2/3	￥318,000
MJ-500C ケーブル付	￥49,800



セット価格 **￥273,000**
月々￥26,100 の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

FMV-DESKPOWER	定価	特価
TP7 (1/2/3)	¥488,000	TEL特価
TP7 (1M/2M/3M)	¥538,000	TEL特価

富士通
FMV-TOWNS Fresh GT
(Pentium 90MHz) (1/2)

	定価
FMVTW-GT(1/2)	￥358,000
MJ-500C ケーブル付	￥49,800



セット価格 **￥298,000**
月々￥28,500 の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

FMV-TOWNS	定価	特価
Fresh GS (1/2)	¥298,000	TEL特価
モデルH	¥298,000	TEL特価

新品ソフト通信販売受付!!

雑誌で見かけたあんなソフトこんなソフトが自宅で手軽にお求めになれます。

1) ご希望の商品名(メーカー・機種・メディア)、定価、販売価格(定価の1割引、消費税込み)と住所、氏名、TELを記入したメモを同封の上現金書留にてお送り下さい。送料は本州700円、他の地域は900円です。
2) 商品発送はご注文の商品がすべてそろってからになります。人気の商品、品薄の商品はお時間がかかる場合がございます。
3) 発売予定のソフトの予約もOKです。予定価格でお申し込み下さい。ただし価格の変更、発売の延期などにより差額が生じる場合がございます。
4) ソフトのお申し込みは他の商品のお申し込みとは別に、必ず現金書留でお願い致します。また、お電話、FAX、お手紙などのお申し込み、価格のお問い合わせはご遠慮下さい。

分割払い取扱い提携会社 日本信販 オリコ
カード取扱い提携会社 オリコ アメックス JCB VISA UC DC Nicos ダイナース

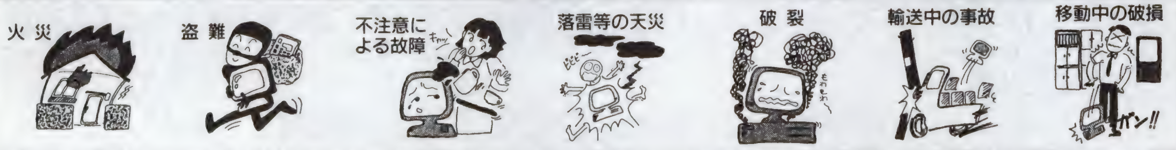
ショッピングプロテクト

当社でお求めの商品(5万円以上のもの)高〜い修理代がぜ〜んぶ無料(タダ)

アフター万全「安心の総合保険つき！」

なんと、お客様の不注意による故障でもOK！もちろん盗難や火災でも安心！

火災 盗難 不注意による故障 落雷等の天災 破裂 輸送中の事故 移動中の破損



日本マイコン流通センターでお買い上げのパソコンおよび周辺機器には安心の総合保険がセットされています。あらゆる故障に対して修理代金が補償されており、盗難の場合は代替品をお届け致します。(但し、中古5万円以上、新品5万円以上のものに限る。なお5万円未満の商品でも安い保険料で同様のサービスが受けられる品もあります。)

大好評！各種中古パソコン用ゲームソフト4本で9,800円!!(ソフトの指定はできません)通信販売OK！

高価買取・高価下取フェアー!! あなたのお持ちのパソコンを高価にて引き取ります。今がチャンス！
●ご希望のお客様には集荷にうかがうサービスも致します。お気軽にお問合せ下さい。

カードの利用も全国OK!! オリコ アメックス JCB VISA UC DC Nicos ダイナース

パソコンなんでも下取中 あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

月々￥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付 (但し、1品5万円以上)

永久買取保証 当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済 1〜6ヶ月後からの支払開始の指定が出来ます。

安心のサポートセンター 万が一の場合でもお気軽にご相談してください。

新品代金引換配送もOK！

盗難でも安心総合保険システム!!

※誠に勝手ながら5/12(日)は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

WIZARDレポート・ファイラーの取扱い致しております。

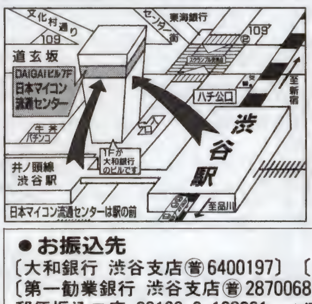
お知らせ 1) 渋谷店頭にてPHSの取扱いを始めました。2) 業務用ゲーム基盤の取扱いも大幅に拡大いたしました。3) 誠に勝手ながら5/12(日)は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

今すぐ！全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00〜PM8:00

通信販売申込専用 通話料無料 0120-01-7773
かかり難い場合やお問合わせは03(3463)4455／買取専用03(3461)0072
大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901
仙台受付022(261)0929／FAX受付03(3463)4454
※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F





●お振込先
〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕
〔第一勧業銀行 渋谷支店㊟2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊟451454〕
郵便振込口座 00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株)日本マイコン流通センターです。

買って安心 使って便利!!

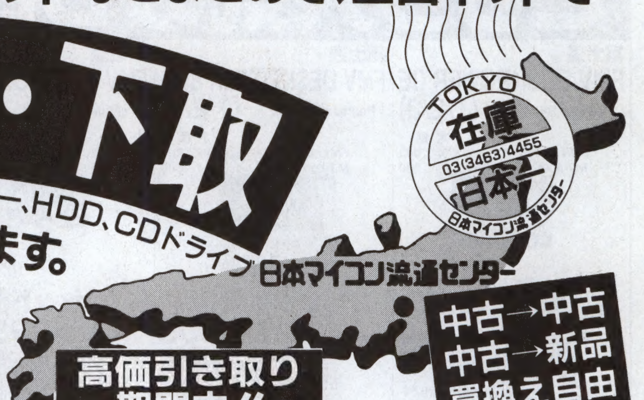
日本マイコン流通センター

パソコン・周辺機器・ゲームソフトなどまとめて、全国ネットで‥

高価買取・下取

98、486、386、FMタウンズ、カラープリンター、HDD、CDドライブ

特に高く買います。



あなたのハード・ソフト共に高価買取り

広告4ページ目にぜひ送って欲しい商品のリストがございます。ご覧下さい。

高価引き取り期間中!!

中古→中古
中古→新品
買換え自由

ゲームソフトも高価買取り中!

こんなに簡単! タイプ別、申込方法

お客様の「住所」、「氏名」、「電話番号」、「年齢」、「ご覧になった雑誌名」を記入したメモに……

ハードのある場合（買い替えの方）	ハードのある場合（お売りになりたい方）	ソフトのみ
買い換え希望の商品を記入して下さい。	ソフトや周辺機器もいっしょに送って下さい。	「PC-98シリーズ」「FM-TOWNSシリーズ」「スーパーファミコン」「セガサターン」「プレイステーション」「WINDOWS」用のソフトをお送り下さい。

メモと一緒に 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル 7F
㈱日本マイコン流通センター 買い取り（あるいは 下取り）係 **03-3463-4455㈹**
まで宅配便、又は郵便でお送り下さい。

検査が済み次第、下取り品と購入品の差し引き額をお知らせします。	検査が済み次第、早急に高価買取り代金を為替、書留、振込みなどでお届け致します。（送金の手数料は当社が負担します）

●18才未満の方は、保護者の方にお話した上でお送り下さい。 ●付属品や説明書などが無い時、汚れや傷がひどい物は買い取り価格が下がる場合があります。

お電話1本どこでも買い取り

お近くに宅配便、郵便取扱い店がない方も当社指定の運送会社が商品をお預かりに伺います。商品の梱包をしておいて下さい。（送料はお客様負担です）

お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!!

直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。（印鑑と身分証明書をお持ち下さい）

《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積申込書を用意いたしました。内容をご記入の上、郵便又はFAXにてお送り下さい。1～3日程で当社より見積り結果をお送りいたします。

《無料見積申込書》の送り先

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F ㈱日本マイコン流通センター 無料見積 係

キリトリ線

《無料見積申込書》

年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

下取り機種			ご購入機種（新品）			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒		TEL		
購入予定日	年 月	職業		年令 才	購入方法	現金・クレジット	分割の場合の希望額 月々 円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。（ベーマガ 6月号）

ベーマガ
BMは後ろから読むのがつう

中古パソコン通信販売発祥の地 日本マイコン流通センター

※誠に勝手ながら5／12(日)は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

買取は即、現金を支払います。

（ベーマガ 6月号）



朱紅い雫
THE LEGEND OF HEROES IV
5/24発売
待望の英雄伝説シリーズ最新作！
発売記念大キャンペーン
初回特典
①カラーピクチャーディスク (CD-ROM版のみ)
朱紅い雫のイメージイラストを印刷した、ファン必携のカラーピクチャー版です。
②CDドラマ「朱紅い雫」＋ファルコムミュージックサンプラー
6月にキングレコードより発売予定のCDドラマ「朱紅い雫」を、発売に先駆けて一部収録。さらにファルコムレーベルの最新BGMや、MIDI曲集等を収録した、ファルコムミュージックの最新サンプル集です。
購入者特典
①「朱紅い雫」大型ポスター(B2)
＊ポスターはお近くの販売店でもらえます数に限りありますのでお早めにお求め下さい。
②「朱紅い雫」ファンブック (設定集＆データ集)
＊ファルコムスタッフが完全制作・監修。キャラクターの設定集や、アイテムリスト、オープンシナリオリストなど冒険に役立つ情報満載。
ファンブック
③「朱紅い雫」3.5インチ用ディスクシール
＊ファンブックとディスクシールはパッケージに入っているアンケートハガキを送ってくれた方 先着5,000名様にプレゼント！
※プレゼントのデザインは都合により変更する場合があります。
オリジナルテレホンカード
3.5インチ用ディスクシール
通販予約特典
＊確実に特典が欲しい方は、便利な通信販売をご利用下さい。
①「朱紅い雫」オリジナルテレホンカード(非売品)
②「朱紅い雫」ファンブック(設定集)
③「朱紅い雫」3.5インチ用ディスクシール
インターネットにファルコム最新情報満載専用ホームページ開設
http://www.falcom.com/
■WINDOWS95/MS-DOSプロンプト対応
■ハードディスク対応■MIDI音源対応
CPU:80386/16MHz以上、Pentium対応
メディア:CD-ROM/3.5"FD/5"FD
PC-9800/9821シリーズ
価格12,800円
通信販売でも購入できます。(送料サービス)
●電話1本で購入(予約)できます。またFAXや葉書での申し込みもOK。●現金書留や郵便振込でも購入できます。
＊注文する時には、ソフト名・機種・メディア・住所・氏名を忘れずに。
お問い合わせ先:TEL.0425-27-6501 受付時間/月～金 AM9:00～PM5:30 FAX.0425-28-2714 24時間受け付けております。
Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市曙町1-14-13 ☎0425(27)6501

第十五巻第六号通巻一六八号　昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可　一九九六年五月二十五日印刷　一九九六年六月一日発行

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田一-十一-十五 電話〇三(三四四五)六一一一

定価500円(本体485円)　雑誌18361-06　T1018361060501

'96

わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！コンピュータの新しい活用法を満載!!

マイコンBASIC Magazine

6

フルカラー・プリンタ賢い選びかた

～写真入りオリジナル・シール作成に挑戦～

とじ込み付録　すべてのエンターテインメント・ソフト情報がわかる！全218本の新作情報と売れ筋情報が満載！

電波新聞社